平成13年9月22日発行(不定期発行) 通巻2号 第三種郵便物未認可 編集人:白神裕久 発行人:横居英克 発行所:MSXユーザーグループ

ホームパーソナルコンピュータ同人誌

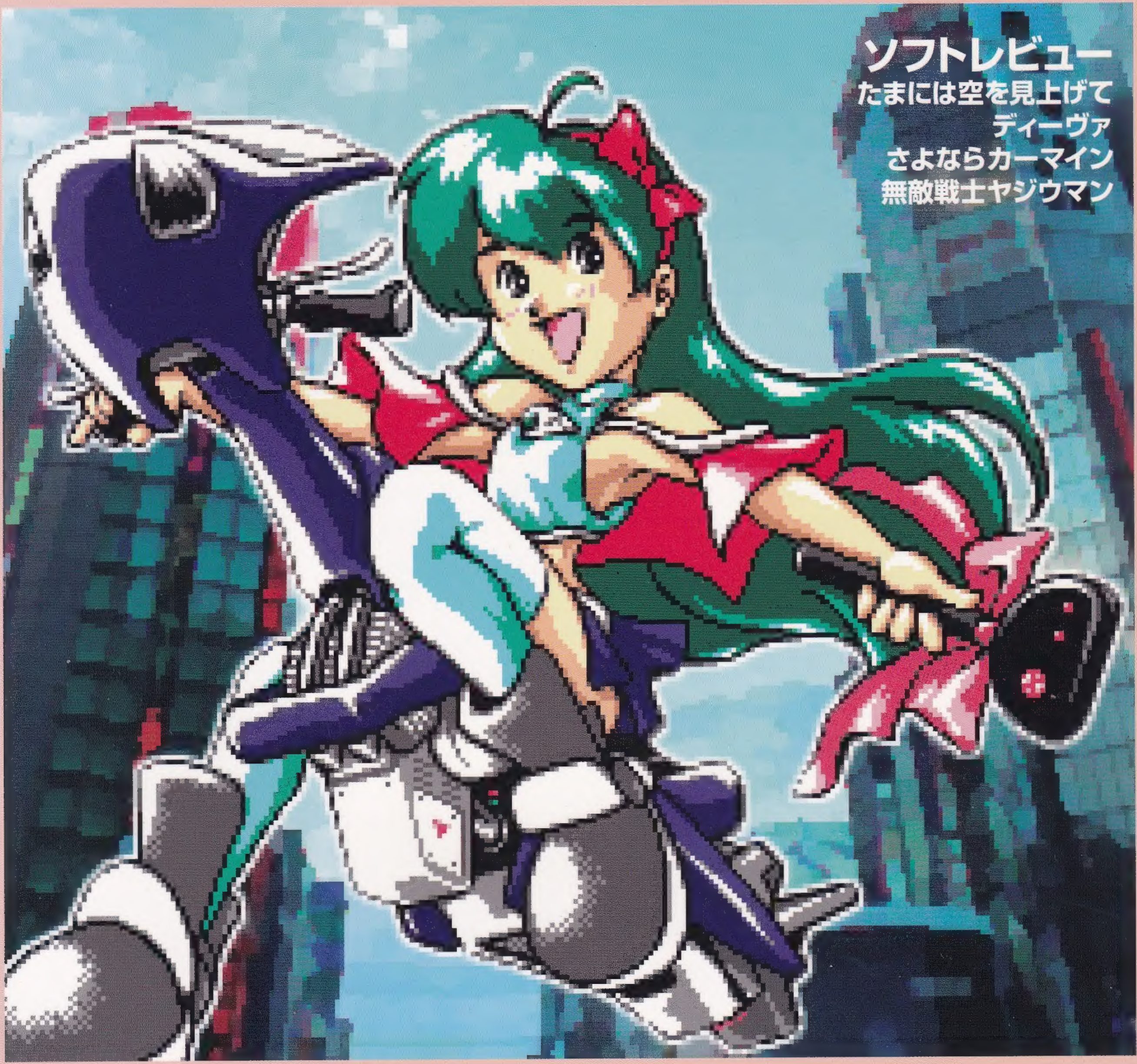
MSX magazine

SEP.2001

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

#2

500YEN



MSX電遊ランド2001開催!

と
く
ン
を
方

っ
う
の
の
だ
そ
だ
す
い
MS

ＭＳＸマガジン発刊によせて

『MSXの価値ってなんでしょう？今、現在の。』

MSXマガジン創刊準備2号　編集長　白神裕久

「MSXマガジン」という名前に反応し、手にとっていただいた皆さんの中で、「実際に現在もMSXを使っている」と胸を張っていえるのはどれくらいの数いらっしゃるのでしょう？

それでも、私達がMSXを忘れずに日々を過ごしているのは、それが、かつて私達に多くの大切なものを与えてくれた、あるいはそれを通して自ら見つけ出すことができた、という記憶と経験のためではないでしょうか。

MSXには物を作る喜びがありました。むしろ、作る喜び、創作意欲の象徴が「MSX」であり、MSXというパソコンはそれを形にする手段の一つであったのではないか、とすら思っています。MSXを手にし、愛した私達はそれを知っているのですから、まだまだ、いろいろな物を作り出せるはずです。

気持ちがあれば、このような本も世に送り出せました。この本を手にしていただいた皆様、協力していただいた方々に、心から感謝するとともに、「MSX」から、次にどのような物が生まれてくるか楽しみにしています。

『さあ21世紀だ、MSXで遊ぼう!?』

MSXマガジン　発行人　横居 英克

新世紀を迎えても高層ビル群の間を繋ぐチューブも無いし、ましてや空飛ぶ自家用車も宇宙の旅も無理っぽくって、萌え萌えのメイド・ロボも居なくって、ナンかガッカリの今日この頃ですが、一方でもっと変わらないのが人間そのものだったりします。

しかし相変わらず経済ってやつは「画期的な新製品」だから買え買えってウルサイ。真に受けるとついつい買っちゃって、でも別に生活は特には変わらなくってすぐに飽きちゃったり。何か思い込めない、勝手な意味の埋め込め無いガチガチな商品多いからなぁ。でもあんまりCM効きすぎちゃって欲望が財力を上回って、ご利用が控えめで無くなっちゃったりして悲惨なことになる人も居たり。ただ、やっぱりもう騙しきれなくなってきたんだと思うよ。だってもう趣味入ってるもの以外は買わないもん。それが不景気の原因だなきっと。

そろそろ儲け方の方向性を変えたらどうだろうか。本当は人間ってのは実はケッコウ素朴に出来てて、石コロだろうと流木だろうとそこにある物で遊んじゃうもんで、石で水堰き止めて「ダムだ～」とか言ったり、流木に跨って「海賊～」とかって遊んだり。モノが本来持っている意味とは別に自分なりの意味や価値を創造して物語りまで付け加えて、飽きずに遊んでいる。そこには商品として元々くっ付けられた意味なんてあまり関係無くって、ましてやモノそれ自体のスペック、容量とか速さ(^^;とかも自分の感じてる価値とは関係無くて、もちろんモデルチェンジとか煩わしいバージョンアップとかも無くって。ただ自由に小さな木を束ねたり磨いたり尖らせたりと色々工夫したりするのがまた楽しい、勝手にバージョンアップ。

楽しい遊びって提供されるものじゃなくって、自由に意味を加えても良いよって場を開放してもらうことなんだよね。パソコンもさ「お仕事に使おう」とか「作品作りの道具だ！」とかばっかりじゃ無くてさ、あんまり硬く考えんでもイイんじゃない？「妄想に使う」ではダメですか？

いやぁ～、それにしてもMSXってさ、枯れ果てちゃったおかげで商品としての価値とか押し付けられなくって良いよねとか思ってね。まぁ、21世紀になってもMSXなんかで遊んでいる私もアレだけど、「21世紀になってもまだMSXなんかで遊んでるの？」と言って来るヤツもまた洗脳激しいなぁって。別にいいけどね。

MSX magazine 復刊準備2号 CONTENTS



MSXマガジン復刊準備 2 号スタッフ

●発行人／横居英克●編集人／白神裕久●編集／ニューファンキー小林＋坂井しんじ＋PEN＋いぶし銀●筆者／白神裕久＋よしまつTUQ＋KOBA＋前田斎秀＋定翼＋Tatsu●イラスト／上野雅弘＋ガンツ＋KOBA＋強童子伍●スペシャルサンクス／たろう＋ころち＋ゆうれい＋あんでぃ＋まかろん＋さかもとしんや＋ふらわあ＋そんぴ＋むらけん＋ぷち＋佐藤竜太郎＋辻秀之＋MTまてぃー＋Mr.ぺん＋Mightnin'Volt 1-2-3＋BUSH＋SAKA●表紙イラスト／上野雅弘●デザイン／ニューファンキー小林＋ときしろいずみ●印刷／有限会社ロウバストプリント

ご意見ご感想をお待ちしております

〒131-0033 東京都墨田区向島3-39-2 1F　MSXマガジン編集部

mail:inuzori@geocities.co.jp

MSX DENYU LAND 2000 8.20(SUN)

イベントリポート

今年で３年目になるＭＳＸ電遊ランド。昨年の８月20日（日曜日）に開催された「ＭＳＸ電遊ランド2000」は一昨年とは異なり１日のみの開催となりましたが、約1000人の来場者を数える盛況になりました。（写真①）

まずアスキー副社長（当時）の西和彦氏の講演が開場直後に行われました。2001年に公式ＭＳＸエミュレータを提供すること、その後ＭＳＸの１チップ化をし携帯電話や家電への組み込みといった見通しについて講演しました。

西氏が海外に旅立つために成田に向かった後、サークルによる即売会が始まりました。約30サークルがそれぞれＭＳＸ用のゲームソフトの展示・販売、自主設計の拡張ハードウェアの展示・販売、ＭＳＸ関連の同人誌の販売を行いました。

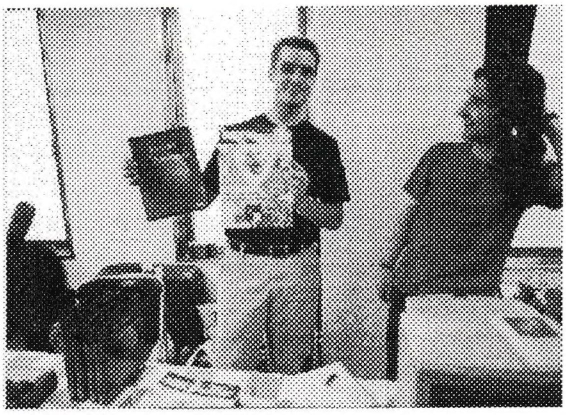
今回電遊ランドとしてははじめて海外（スペイン）からの出展もあり、日本では珍しい凝った装丁のソフトが人気を呼んでいました。（写真②）

その他に目立っていたものとして、似非職人工房では、ＰＬＤを用いてＭＳＸのビデオチップを再現にチャレンジし、実際に市販のゲームが動作していました。

また今回はフリーの展示



写真①：講演中の西氏。今年の講演ではどのような話が聴けるのだろうか。



写真②：スペインからの参加サークル。ご当地のゲームと本を両手に。



写真③：大盛況の電遊ランド2000の会場。



写真④：講演中の山下氏。イレートのデモは凄かった。これならエミュレータも期待できます。

スペースが設けられ、出展サークル以外の各ユーザーが持ち寄った自作ハードウェアが展示されました。ＭＳＸ10Ｂａｓｅ－Ｔ用カートリッジ、Ｈ８ＣＰＵ搭載カートリッジが展示され、注目されていました。（写真③）

会場は常に人が途切れることなく賑やかでした。一昨年の電遊ランドでは２日間での来場者数は約2000人でしたから、電遊ランド2000と、ほとんど変わりない密度です。サークルの人は常に忙しそうに応対に追われていました。

即売会終了後、アスキーメディア技術開発室長（当時）の山下良蔵氏の講演が行われました。山下氏はＭＳＸ開発の責任者で、「ＭＳＸマガジン」などの雑誌にもインタビュー記事が何度か掲載されています。山下氏は当時の話を交えつつ、2001年発表の公式ＭＳＸエミュレータの中核をなすリアルタイムＯＳ「Ｅｌａｔｅ（イレート）」についての解説を行いました。（写真④）

技術的な話が中心でしたが、Ｅｌａｔｅのデモンストレーションなども行いＭＳＸエミュレータへの期待を語りました。

というわけで、多くの人の協力により大成功となった電遊ランド2000でした。（写真⑤）



写真⑤：見づらいけど、山下氏を中心に記念写真。今年もお会いしましょう!!

公式MSXエミュレータ

エムエスエックスプレイヤー MSXPLAYER 遂に発表!!

今年発表される予定の公式ＭＳＸエミュレータであるが、詳細が発表されずに今日まできた。多くの人はやきもきした気持ちで待っているのではないのだろうか。そんなあなたのためにMSXマガジン編集部では、開発中のＭＳＸＰＬＡＹＥＲの先行情報を入手。ここに公開しよう!!なお上のロゴデザインは西氏の直筆のものである。

正式名称はＭＳＸＰＬＡＹＥＲ

前ページまでのレポートにあったように、昨年夏のＭＳＸ電遊ランド２０００にて、アスキーの西和彦副社長、山下良蔵メディア技術開発室室長（ともに当時）がマルチプラットフォームｉｎｔｅｎｔでアスキー公式のＭＳＸのエミュレータを2001年に出すと発表した。一部では「2000年冬には出る」とか「2001年の桜の綺麗なころに出る」「本当はリップサービスで作る気なんかない」など、いろいろな噂が飛び交っていた。

しかし今年の５月にオランダ・ティルブルグで行われた、ＭＳＸフェアの中で西氏が現状までの経過を説明、公式エミュレータのプロトタイプ版を公開した。またその場において、公式エミュレータの名称が「ＭＳＸＰＬＡＹＥＲ（エムエスエックスプレイヤー）」であることも正式に発表された。



↑外遊先で熱弁を振るう西氏。無論議題はＭＳＸ関連である。

そして、ＭＳＸの略称についても解説された。過去のＭＳＸ電遊ランドで西氏は「好きなように思ってくれていい」と言っていたけれども、今後のＭＳＸは『Multi-platform software eXtention』（ソフトウェアによって拡張可能な多様なプラットホーム）という意味と話した。これは講演で話していた１チップＭＳＸと関係があるようだ。

この２つ発表は海外のみでの発表であったためか、その詳しいことはなかなか日本には伝わってこなかったようである。電遊ランドでの発表から丸一年経過した現在、ＭＳＸＰＬＡＹＥＲはどこまで開発が進んでいるのだろうか。ということで開発を行っているアスキーのオフィスを訪れた。

MSXPLAYERはここまで出来ている

とりあえずは、現在までの完成度を開発担当者のAさんに話を伺った。

A「遅れていて申し訳ありません。現状ではこのくらいまでは出来ているんですよ。どうですか?」

といって、いろんなPDAやWindowsパソコンで動作しているMSXPLAYERを見せてくれる。なんと、PDAでもゲームをするのに何とか十分なスピードで動いているではないか。Windows版にいたっては、ペンティアム300MHzという今となってはかなり低い水準のCPUでほとんど実際の動作と同じように動いている。ここまで動いていれば十分なような気がするが、何が問題なのだろう。

A「一番の問題はスピードです。PDAでも実物のMSXに近いスピードでないと、公式エミュレータとはいえませんからね。まだまだスピードアップしますよ。あとは"音"ですね。MSXが標準で搭載している音源のプログラム部分はほぼ終了しているのですが、うまく鳴ってくれなくて」

なるほど、確かに今まで見せてもらったMSXPLAYERは音が鳴っていなかった。ちょっとした違和感はそれだったのだ。

A「MSXPLAYERの土台となるintentをこのように使う人がいなくて、資料が不足しているんですよ。それで手間取っているんです。しかし、ここさえできれば、MSXPLAYERとしては完成になります」

編「なるほど、音さえクリアできれば、すぐにでも発表できるんですね」

A「でも、実はそうでもないんですよ〜」

編「え〜?!」

本体が完成しても、発表できないのはいったいなぜなのだろうか。

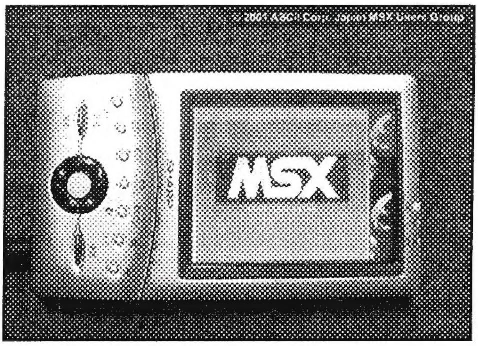
公式の証。誰でも使えるMSXPLAYER

A「現在のまでのMSXエミュレータの最大の弱点は、コンピュータを詳しく知っている人じゃないと使えないことなんです。MSXって電源をいれさえすれば、すぐに何かしらのゲームなりBASICなりが起動する。今のほとんどのエミュレータにはそんな手軽さがないんです。」

確かに、エミュレータは細かい設定が多くあり、「電源を入れればすぐ起動」というような、インストールすればすぐにでも遊べるというMSX的な気軽さがあるMSXエミュレータは現在



↑各種PDAで動作するMSXPLAYER。これこそ正に携帯MSXだ。



↑こちらはSHARPのザウルスで動作している。問題は動作スピードである。

のところほとんどない。
Ａ「ＭＳＸＰＬＡＹＥＲでは、そういったことがないように、ユーザインターフェイス（以下ＵＩ）をしっかり作りこんでいきたいと思っています。これを見てください、まだアイデア段階なのですが」

といって見せてもらったのが、このＵＩのコンセプト図。スイッチ式の古めかしいＴＶに、ＭＳＸっぽい機械がつながっている。また奥の方には、「ソフト」なんて書いてあるみかん箱がおそらくその中にはゲームが大量に入っているのだろう。ここはさながらＭＳＸ専用のゲームルームといった感じになっている。

Ａ「とりあえずは、Ｗｉｎｄｏｗｓ版のみのアイデアですけれども、画面が広いですからそれを利用して“ＭＳＸで遊んでいる”という感覚を味わってもらえればと思います。」
編「なるほど。このみかん箱は、ソフトを入れているんですよね。棚でも面白そうですねぇ」
Ａ「あ、それいいですね。パッケージの背表紙が見えているとか。ちょっと考えておきますね」

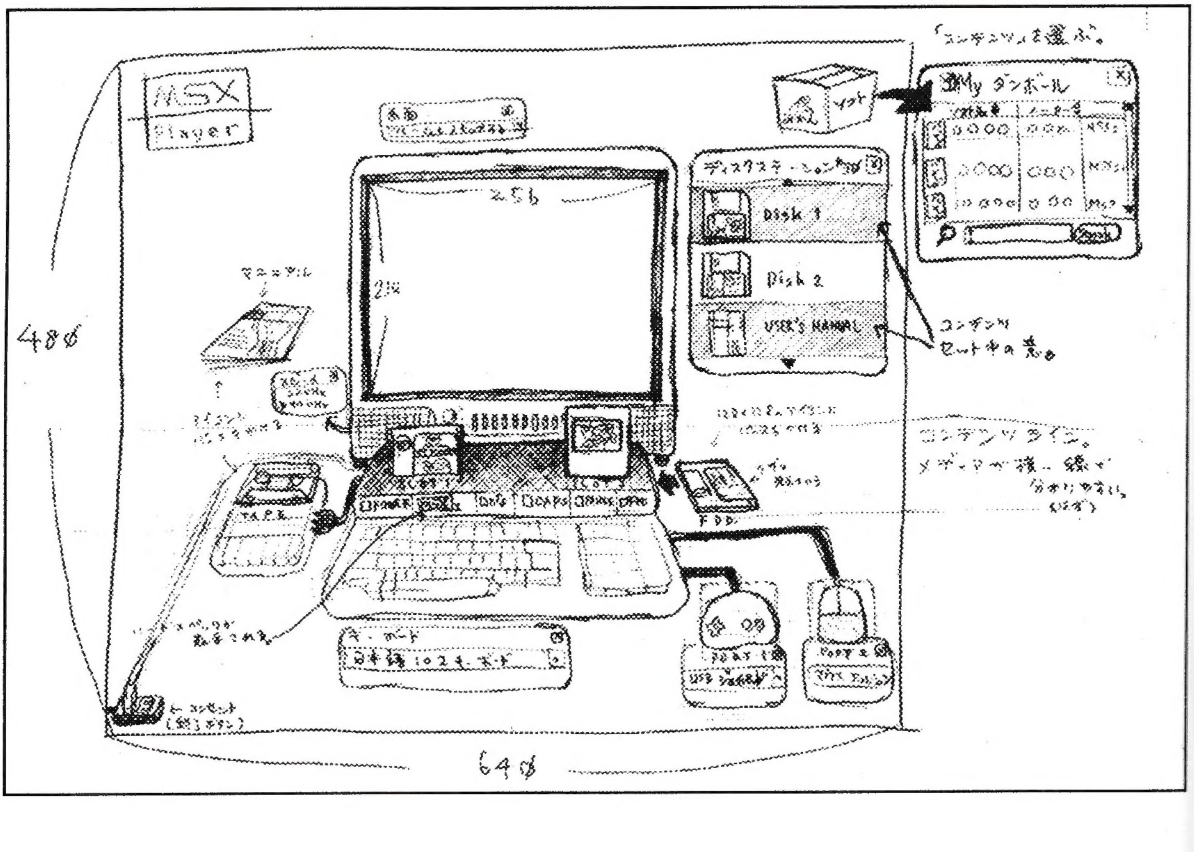
このように取材中にも、ちょっとしたアイディアが出ると、検討をしてしまったりしてより良いシステムにして行こうという思いが十分に感じられた。

Ａ「ＵＩのアイディアはあるに越したことはありません。多くのユーザの率直な意見を伺いたいですね」

とのこと。これらのＭＳＸＰＬＹＥＲやＵＩについて、意見などを募集したい。編集部までどんどん送って欲しい。

ＭＳＸＰＬＡＹＥＲでは正に、ＭＳＸをＰＬＡＹする（遊ぶ）ことのできる環境をエミュレートしているのである。

画面サイズ、音声の再生周波数、キーボード、ジョイパッドやマウスに関しては、ＵＩ上で変更できるよ



うである。ここは既存のエミュレータで煩雑だったところである。またキーボードは特定の文字が入力できないことがあるが、このような問題も解決されそうである。

MSXPLAYERはいつ公開される?

期待が高まるMSXPLAYERの公開はいつになるのであろうか。また開発者の思いを語ってもらった。

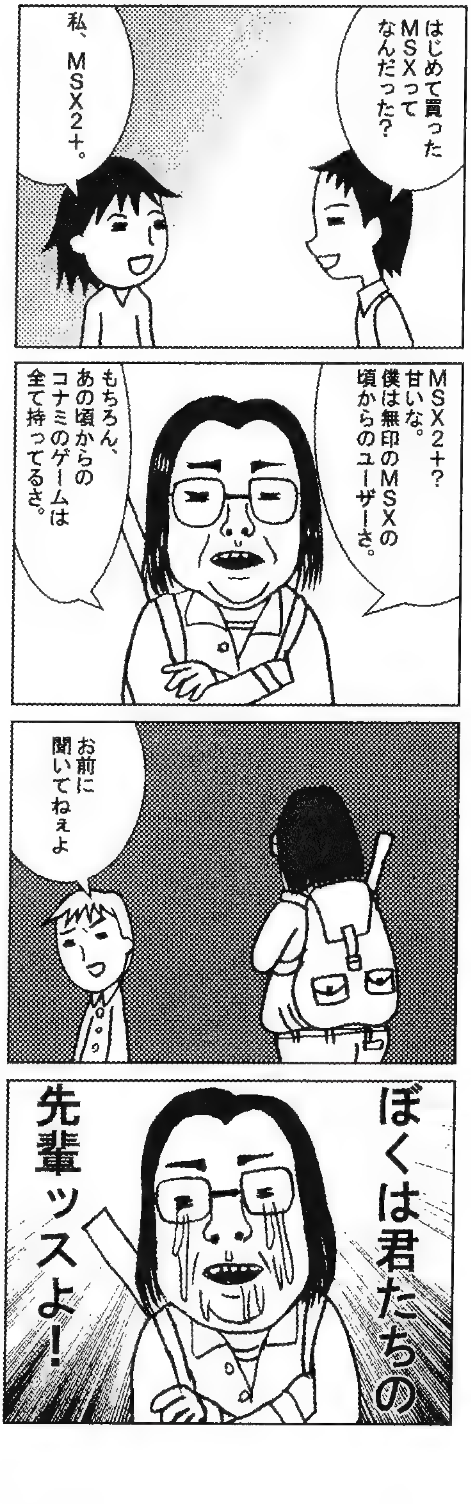
A「現在、ユーザー登録して頂いた方にα版をお渡しして動作検証を行っております。Windows版の公開時期としては西が言っていたように今年2001年の年末を予定しています。は当初はMSX2+相当で、随時バージョンアップしていきます。

また電遊ランド2001で発表されると思いますが、プログラムコンテストを行ないます。MSXPLAYERで昔のゲームを遊ぶだけではなく、こういったプログラムを作るといった『ものを創造する』遊びにも利用してもらいたいですね」

古くて新しいMSXPLAYER、今年がMSXの新しい幕開けの年となるのである。

イタヲタ

ガンツ



今夜も星空をキャンバスに・・・。　SYNTAX

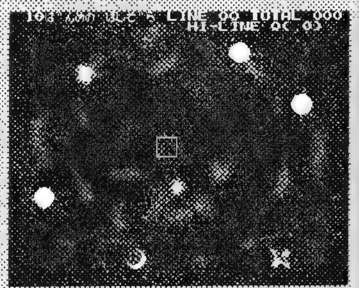


たまには夜空(そら)を見上げて。

なにやら意味ありげなタイトル、各種ニュースサイトでも紹介されているものの、さっぱりどんなゲームだかわからない「たまには夜空（そら）を見上げて」、ちょっと肝心の中身の方をとりあげてみます。

各ニュースサイトの記事だけでなく、未だにＳＹＮＴＡＸのホームページでもこのゲームの中身については詳しく解説されていません。名前だけが一人歩きしている感もありますが、実際のゲーム内容はどんなものなのでしょうか。

で、どんなゲームなの？



一見するとパズルゲームっぽい画面なんですが、実はちょっと違います。

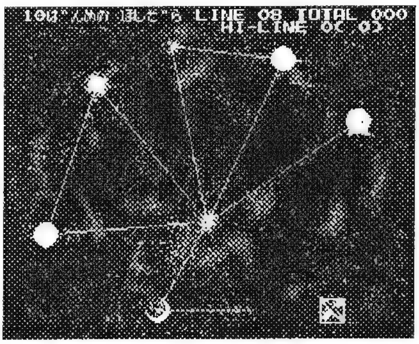
目的はずばり、星と星を繋いで星座をつくることで、星座の作り方は自由。

線と線が重なりさえしなければ、どの星と星をつなげてもなんとかなってしまいます。ですから、難しくてクリアーできない面があったりなんてことはないです。

最初に線をひいた星にたどりつけばクリアーなんで、最低３つの星を繋げるだけで次のステージにいくことができます。

って、それだけじゃあ　何も面白くないですよね。

ライン稼ぎを極めよう！



このゲームのポイントは　執拗なまでのライン稼ぎにあります。

最初に選んだ星以外は　何度でも線をひけるので、こんな感じで拠点となる星をつくってのライン稼ぎが重要なポイントとなってきます。

実は、最初に選んだ星によって　攻略パターンが違ってくるステージもあったりするんですが、そこまでつきつめて考えると大変なので最初は直感で選んでみましょう。

線が重なっても、ひき直しとなるだけで　ゲームオーバーとか時間制限も無いので、じっくり、そしてしつこく線をひいていきましょう。

全３０の星空、秋の夜長にじっくりとご覧ください。

実はオールBASIC？

このゲームの最初のバージョンが発表されたのは２００１年の２月なんですが、その時は　拡張ＢＡＳＩＣを組み込んでいる以外は　全てＢＡＳＩＣプログラムで作られているんです。（製品版は一部マシン語組み込み）フリーソフトとして発表されている拡張ＢＡＳＩＣ等を利用することで、ＢＡＳＩＣプログラムだけでゲームが作れてしまいます。ゲーム中、ＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰキーを押して、プログラムリストを見てみるのも一興かもしれません。（決して見やすいプログラムリストではないですが）

拡張ＢＡＳＩＣには　本来のＭＳＸ－ＢＡＳＩＣが苦手とする　音楽演奏　漢字表示、ＭＡＧ画像表示等といった命令が組み込まれています。本作では、用途にあわせて右記の３つの拡張ＢＡＳＩＣを使いわけて製作しました。

本作で使用している拡張ＢＡＳＩＣ

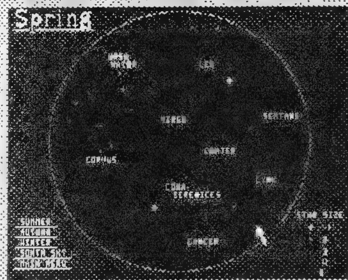
◎Ｒ．Ｓ　Ｂａｓｉｃ０．３
（青山まさのりさん作）

◎ＤＭシステム２
（ＧＩＧＡＭＩＸ製）

◎ＮＶＳＹＳ
（ＳＹＮＴＡＸ製）

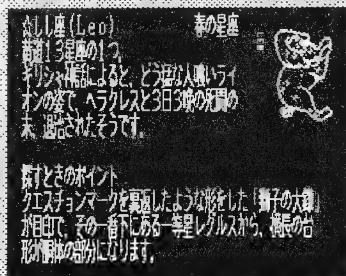
おまけ要素も色々と…

虹沢谷牙（こうさわ　こだま）氏によるスカイギャラリーが収録されています。ゲームとは直接関係ないんですが、各季節にみられる星座と解説が詳しく収録されています。ぜひ、ゲームの合間の休憩にお楽しみ下さい。



この他にも、ハイスコアデータをシャドゥデータとしてメールやパスワードでやりとりできる機能がついてます。ただこちらの方は　現時点で活用されているかというと、ちょっと疑問ではあるんですが・・・。このあたりは今後に期待ということで。

ＭＳＸでこれまでにないプレイ感覚のゲームを作るという目標のもと開発されたこの「たまには夜空（そら）を見上げて」。達成できているかどうか、どうぞ試していただければと。



そして、今宵も星々の瞬く世界

CREATOR DATA

ゲームデザイン　いまむら秀樹
サブプログラム　Ｍ　結城竜矢
グラフィック　虹沢谷牙　まかろん
ミュージック　白井克郎
パッケージ　ときしろいずみ

企画・製作　ＳＹＮＴＡＸ
「たまには夜空（そら）を見上げて」　MSX2/公式ＭＳＸプレイヤー対応
価格：送料込み　￥１０００　http://imahi.com/
〒0010038　札幌市北区北３８西３丁目２－２４ ＭＳＸ２０２　シンタックス



無敵戦士ヤジウマン

Ｔｅａｍぷらんくとん（現：土偶部）
1994年3月27日発売
媒体　2ＤＤ×３
対応機種　ＭＳＸ２＋
ＶＲＡＭ　１２８Ｋ
セーブ機能　なし
価格　８００円

Text：よしまつTUQ

実写イロモノデジコミ ヤジウマン、登場!!

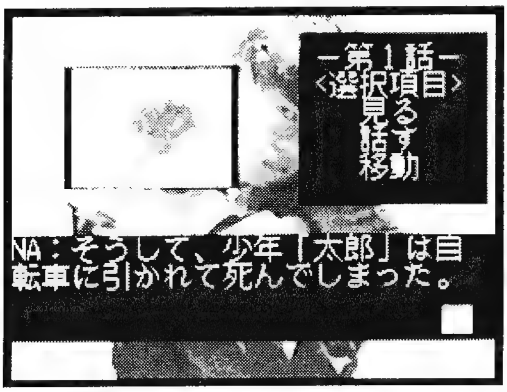
ゲーム業界には昔から「実写モノ」という奇妙なくくりがあります。早い話が実際の映像をパソコンに取り込んでゲームを構成した作品をまとめてこのように呼んでいるだけなのですが、この言葉にはイロモノという意味も暗に込められています。

そんな中でＭＳＸでも「実写モノ」に果敢にチャレンジしたアマチュアサークルがいくつかありました。その中から今なおカルトな人気を誇る「無敵戦士ヤジウマン」をレビューしましょう。

この「ヤジウマン」、ジャンルはデジタルコミックになります。選択肢はあるものの分岐はなく、一本道のストーリーを追いかけるだけの作品です。２ＤＤディスク３枚組は同人としては多いほうですが、容量を多く取る画像モードでアニメーションを多用しているためにプレイ時間的にはごく短いものとなっています。その中に詰め込まれた濃さはある意味で業界一。駆け抜けるバカバカしさを全身で感じ取ろう！

全７話の本作は、少年「山下・太郎」が自転車に轢かれて死ぬシーンから始まります。

実写モノのメリットは「絵を書く手間が要らない」ことですが、「そこに映像が無くてはならない」という宿命もあります。自転車への体当たりの演技の後、血がボタボタと垂れるシーンはあなたに新鮮な感動を呼び起こすでしょう。ここはどう見てもウソくさいんですが、作品作りに対する真摯な姿勢が漂っています。このへんでエリを正して臨みたくなること請け合いです。



↑冒頭のシーン
初っ端から、直球ストレートで攻めてくる。こんなことが原因で改造されたら、たまったものじゃない。

さて少年は唐突に現れた科学者サムソンによって「ヤジウマン」へと改造されてしまいます。彼の運命やいかに？

ＭＳＸ２＋の強力機能

本作はＭＳＸ２＋以降の対応となっています。１９８８年に発表されたＭＳＸ２＋は、ＭＳＸ２に文字通り機能をプラスした程度のマイナーチェンジ版で、本作で使っている機能としては「自然画モード」の新設と「漢字ＢＡＳＩＣ」の二つが挙げられます。

自然画なんて言葉はもう死語ですね。早い話が写真のような絵が表示できるモードで、最大１９２６８色の表示が可能なモードです。今となっては少ない色数ですが、当時これだけの色数を６万円台で実現したコンピュータはＭＳＸ２＋だけでした。

ＭＳＸ２＋はＶＲＡＭを１２８ＫＢ持っていて、表示画面の他に裏画面を１画面分持っています。それを表示画面に転送することでパタパタと動いているように見せています。このへんはＭＳＸ－ＢＡＳＩＣでは初歩の初歩ですので ちょっと勉強すれば、誰でもできるレベルです。

漢字ＢＡＳＩＣは、ＢＡＳＩＣ

の文中に漢字を使えるというだけのものです。これまでは面倒だった漢字表示が簡単になりました。

というわけで、本作はプログラム技術的には大した事をしていません。せいぜいＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ特有の割り込み命令を使って文章を表示しながらアニメーションを行っているのが珍しいくらいです。さらに音楽も効果音もありません。ここまで技術を使ってない（使えない）サークルも滅多に無いのですが、でも「ヤジウマン」は面白いのです。正直なところ、同人の実写モノは見るに耐えないものがほとんどでしたが、本作は今でも笑えます。そのへんをちょっと分析してみましょう。

アイディアで補うハード的制約

ヤジウマンでは、裏画面に９分割した動画を持っているのですが、９枚分の表示が終わったらいちいちフロッピーディスクを読みこまねばなりません。また２ＤＤのディスクには全画面の画像で１０枚強しか入りません。ＭＳＸはＢＡＳＩＣで簡単にアニメーションが実現できるのにも関わらず、容量の壁が厳しかったのです。

「ヤジウマン」はそれに対して映像表現の王道、カット割の工夫で臨んでいます。必要なところだけアニメ、それ以外は止め絵。問題は「必要なところ」の解釈で、それはどうも『ストーリー上どうでもいい場所にだけアニメーションを投入する』という意思で作成されているようです。特に第２話でサムソンがテレビに映るだけのシーンでは豪快にアニメーションします。ここでは貴方も必ず笑ってしまうことでしょう…。それは、見てのお楽しみ。

静止画でもロング／ズームの他、アオリ／俯瞰なども使われており、単調な感じがしません。このおかげで見るだけのゲームを飽きずに進めることができます。構図で凝ったり様々な手法で、楽しませます。まさに愛を感じます。遊んでいるとちょっと気がつかないかもしれませんが、他の実写モノに欠けていたのはこの点のようです。

話もバカバカしい中に意外な起伏がつけられています。当初は単に街中の事件をヤジウマするだけだったヤジウマンですが、その後「たにし団」との戦いに巻き込まれます。その中で展開する愛、そして別れ。はたして、ヤジウマンは「たにし団」を壊滅させることができるのか…？

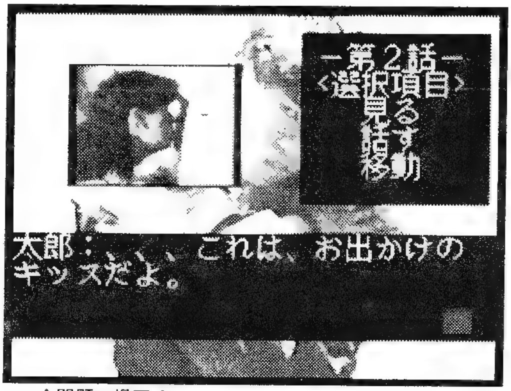
本作はストーリーの展開と動く絵の面白さという、本質部分が光っています。だから今でも（今だからこそ？）十分楽しめる作品なのですヨ。

指令!!ヤジウマンをゲットせよ!!

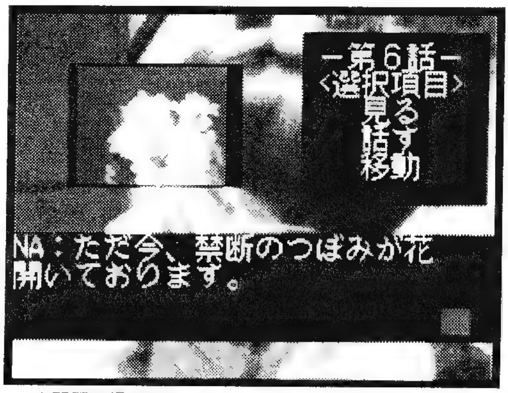
まとめて見ても全体で２０分程度、しかし決して一発モノで終わっていない本作はなんとしても一度は遊んで欲しい…のですが、製作者の微生物一郎（現：アメリカ大作）氏によると、どうも触れて欲しくない作品らしく、現在の入手はとりあえず不可となっています。製作元の「Ｔｅａｍぷらんくとん」は現在「土偶部」と名前は変わっていますが、今年も新作「パンとニール」「ポストモダンガール」などをひっさげて電遊ランド２００１への出展が決まっている現役サークルなので、要望を送るなどすると道が開けるかもしれません（無責任）。

ちなみに一時期アナウンスされていた続編「ヤジウマンフラッシュ」は周囲の期待が大きすぎたためか製作途上で投げ出されてしまい、幻となってしまいました。とても残念です。

しかし、ヤジウマンはＭＳＸが存在する限り語り継がれてしまうことでしょう。いまだに「練習シーンが…」「禁断のつぼみが…」という密かな告白を聞くことのある本作、女性ファンもいたりしてなかなか奥が深いのです。



↑問題の場面その１
本文でも触れた、いろんな意味で愛を感じるシーン。
この他、実写ならではのアヤシイシーン満載。



↑問題の場面その２
このシーンはマイクロキャビンの幻影よりも凄い。
さぁ飛び込もう、めくるめく官能の世界へ!!

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

紹介人：前田斎秀

■ご挨拶

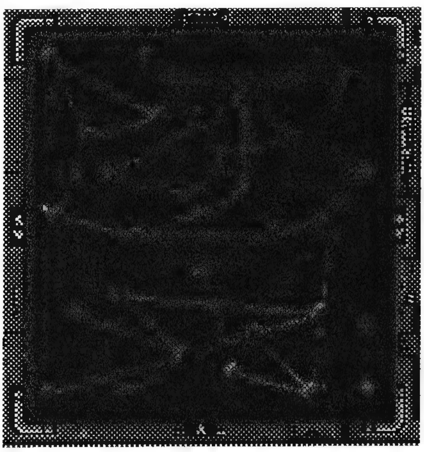
今回紹介するのは、T&Eソフトの『DAIVA』です。

このゲームをご存知の方はけっこう昔からのユーザだと思いますが、そうでなくても知っている人もいることでしょう。

■『DAIVA』って

知らない人のために簡単に説明すると、1987年にT&Eソフトから発売されたシミュレーションゲームです。アクティブシミュレーションウォーと宣伝していましたが、実際には行政、艦隊戦のシュミレーション部分と惑星征圧戦のアクション部分で構成されたものでした。

はっきり言って当時発売されていたどのシミュレーションゲームとも感覚の違う作品です。構成の一部分としてのアクションゲームが最も重要な要素をもっていることこそがこのゲームのツボだったと思います。



■異機種間パスワード

また、『DAIVA』が最も斬新だったところが異機種間でのパスワードの互換です。この企画には今流行のネットワークゲームに相当するものがあるのではないかと思います。このパスワードというものは自分のデータをパスワードにして書き出しておき、後で続きをする時に入力する、いわゆる「復活の呪文」とは違います。

ここでのパスワードとは自分の艦隊の一部を別の場所の『DAIVA』に参戦させるためのパスワードです。つまり、自分が育てた1個艦隊をMSXまたはMSX2から取り出し、パスワードに変換して、他のユーザの所に参戦させることができるのです。

この機能のおかげで、例えば『DAIVA』をはじめたばかりの友人が苦戦しているところへ、自分が育て上げた最強の艦隊を参戦させて援護することができます。当然助けてもらうこともできます。さらにこれはMSX間のみの機能ではなくて、当時発売されていたPC-8801、FM77AV、X1、MSX、MSX2、ファミリーコンピュータ、そして遅れて発売されたPC-9801の各機種、各『DAIVA』で可能だったのです。

■御近所ネットワークゲーム

先ほども書きましたが、この機能はネットワークゲームのはしりだったのではないかと思います。確かに現在のネットワークゲームと

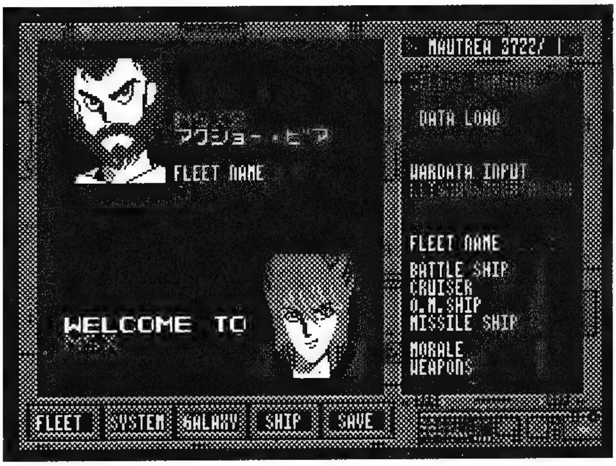
いうと、インターネットでリアルタイム処理されているものを指すでしょう。
しかし、自分のデータの一部を持って友人宅に行き、そこで共同戦線を張ることは、とらえようによってはネットワークゲームといえるのではないでしょうか?

それが当時の7機種で行われ、プレイデータと攻略情報などを相互に交換することが可能ならば、1つの機種だけでクリアーして終わってしまう自己完結性の高いゲームとは一味も、二味も違うのではないでしょうか?

といっても当時は、インターネットどころかパソコン通信もあまり普及していない状況で、とてもネットワークを形成して情報交換とかできたわけではないのです。しかし、『DAIVA』には先見の明があり、独自のゲーム展開に期待が持てたことも確かです。なにせ各機種で発売されたものは、同じゲームを移植していたのではなく、各機種ごとにシナリオが起こされ、それぞれのストーリーを持っていたのですから。

■『DAIVA』の思い出（脱線）

ここらへんで、『DAIVA』で遊んでいた頃のゲームから少し脱線した話なんか書きたいと思います。僕が遊んだ『DAIVA』はMSX2用の「ソーマの杯」(シナリオ名)です。主人公はアクショー・ビア。一見して広大な宇宙で大艦隊を率いる名将には見えないひげのおじさんです。僕は当時このことが不満でしょうがありませんでした。だって、他の機種の主人公はみんな若そうでかっこいいのになぜMSX2の主人公だけひげのおじさん?　と思っていたからです。



でも。実は彼、銀河系(『DAIVA』ではビシュヌ銀河)屈指の天才科学者であり、なんと他のシナリオの主人公と比べても比較的若い24歳!!　これは後から知ったことですが……、やっぱり僕にはひげのおじさんでした。

また、最後に発売されるまで謎とされていたクリシュナ・シャークを主人公に据えるシナリオでは、僕はかってにMZ-2500(当時の8Bitマシン)で発売されるものだと思っていて、「そしたら2つのシナリオがシャープ製のマシンにいってしまうなぁ」なんてMSX、MSX2にそれぞれシナリオがあることを棚に上げて心配していました。

結局、最後のシナリオはPC-9801に発売されNEC製のマシンに2シナリオということになりました。今考えるとPC-9801に発売されるのは当時としては当たり前ですし、一番の謎は僕がどうしてそんなことを真剣に心配にしていたかということです。これも『DAIVA』にまつわる僕の思い出です。

■『DAIVA』で遊ぶ

これから『DAIVA』で遊ぶとか、久しぶりに遊んでみたけどコツを忘れた!、未だにクリアーできなくて困っている、という人がいるかもしれないので、ちょっとだけコツみたいなものを

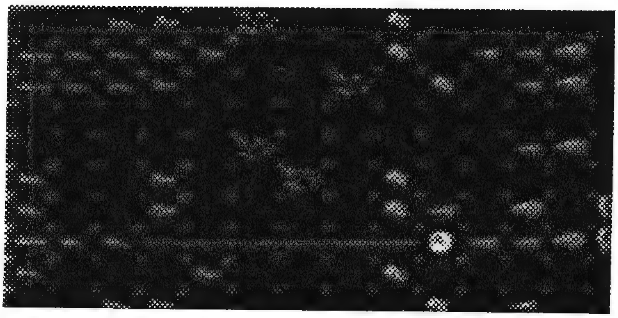
書いてみようと思います。

行政。ここで注意しなくてはならないのは、自分の持っている植民惑星についてです。あまり投資せずに高い税金を取っていると反乱が起きて中立惑星になってしまいます。アメとムチは使いよう! こちらも戦争中なのですが、市民の生活(ゲームには出てきませんが)というものもあるのでしょうから、高い税金を取りつつもしっかり各惑星に投資してあげましょう。

投資で特に重要なところは、環境や資源、技術に投資することによって人口が増え税収が上がること、また各惑星のディフェンス値を上げることによって、敵艦隊に攻撃されても耐え抜くことができるようになるということです。

艦隊戦。ここで注意すべきことは戦艦の運用法です。戦艦は攻撃力、防御力が高いですがコストもそれに比例しています。各艦船の能力は自軍、敵軍同じです。

しかし、常に敵軍からの攻撃が先制なので下手に敵の戦艦の前に自軍の艦隊を配置しておくと、あっという間に撃沈されてしまいます。それというもの、敵の戦艦には、自軍の巡洋艦、ミサイル艦、OM艦のどれもがまず歯が立たないのです。

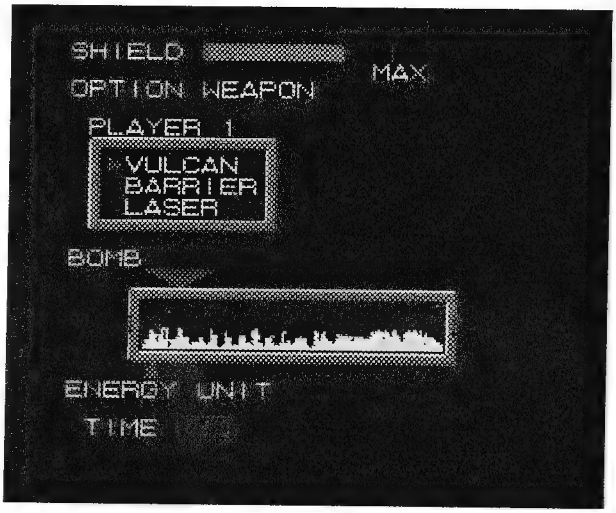


戦艦には戦艦を。これが鉄則です。

どうやって敵の先制攻撃を耐え抜くかがポイントになります。

ヒントとしては、たとえ自軍の戦艦が多少のダメージを受けていても、敵の猛攻の後に反撃できればいいのです。そのためにはちょっとした犠牲が必要になるかもしれません。

敵の戦艦以外は全部ザコです。彼らの前には堂々と自軍の艦隊を配置して艦隊戦を攻略して下さい。



惑星征圧戦。ここが最も重要です。惑星を征圧しなければ植民惑星を増やすことができないため収入を増やせません。それではどんどん覇権を広げていく敵に勝つことはできませんし、敵に奪われた自分の植民惑星を取り戻すこともできません。しかし、このシーンだけはアクションゲームなのです。

アクションの苦手な人にはかなり苦しいです。

しかし、アクションは徐々にコツを掴んでもらうとして、各惑星攻略時の難易度を下げる方法があります。

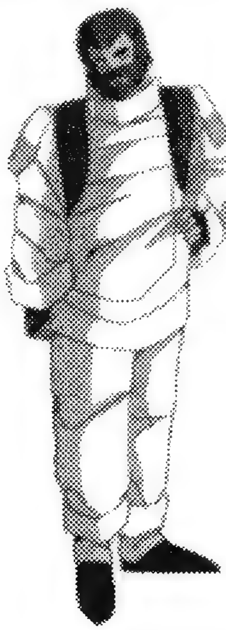
惑星攻略の難易度はそれぞれの惑星の持っているディフェンス値からなっています。

攻略条件は各惑星の75%以上の敵を破壊することですが、敵の50%以上を破壊するとその惑星のディフェンス値は下がります。

何度も何度も50%ずつダメージを与えていくと惑星は次第に防御力を失い最終的にはかなり簡単に征圧することも可能です。注意しなければいけないのは、ドライビングアーマー(惑星征圧用のロボット)にダメージを受けて撤退(タイムオーバー)すると、そのダメージが惑星戦を行っている艦隊にそのまま跳ね返ってきてしまいます。気を付けましょう。

そんなことにならないようにするためには、惑星戦を行う艦隊は大艦隊にすること、その艦隊のウェポン値を高くすることです。
艦隊が大きいほうがドライビングアーマーのシールド値が高くなり、ウェポン値が高いほど優秀な武器が使えるようになります。

以上のことを踏まえて『DAIVA』を遊んでいくと、『DAIVA』の細かい部分、特に練り込まれたシナリオや宇宙での艦隊戦の雰囲気などをより堪能できるのではないでしょうか?



■ちょっと一言

僕は『DAIVA』のセンスとスペースオペラの雰囲気と神話の融合、そして前代未聞の企画性(パスワードによる互換性)に惚れ込み、珍しく熱くなって最後までクリアーしたゲームです。それだけ『DAIVA』はすばらしいゲームだと思います。

でも、やはりシステム的によろしくない部分というのもあります。例えば友人から艦隊のパスワードをもらってきても肝心の一緒に遊ぶ仲間がその場にいないと惑星征圧戦で自動的に二人同時プレーになってしまい、ドライビングアーマーを一人で同時に2体も扱えないという事態におちいってしまいます。結局、参戦してもらう意味が半減してしまいます。ここは二人同時プレイなのかシングルプレイなのか選択できたら良かったと思います。

またせっかくのシュミレーションゲームなのにシュミレーション部分がかなり簡略化されています。かえってとっつきやすいのですが、多少物足りなさを感じてしまいます。特に艦隊戦はもう一工夫あっても良かったのではなかったでしょうか?　これは贅沢な要求なのですが・・・・・・。

■最後に

『DAIVA』は今もって変わらない魅力のあるすばらしいゲームです。コンピュータゲームがまだ試行錯誤していた時代の名作だと思います。
当時のゲームを見ると最近のゲームに負けていない名作があります。そういうものを掘り起こし紹介できたら、これからの世に出てくるゲームのお手本になったり、新しいアイディアが浮上してくるかもしれません。

当時はハードの性能が壁になって実現できなかった作品や、処理に時間がかかり過ぎてつまらなく感じていたものが、現在の技術で全く違うもののように蘇るかもしれません。そういう隠れた名作はMSXのゲームにも多くあったような気がします。



さようならカーマイン

さよならカーマイン
ーフリーセックス地帯を行くー

Text：よしまつTUQ

カーマインプロジェクト
1999年8月21日発売

媒体	2DD×6
対応機種	MSX2＋ 一部MSX2対応
VRAM	128K
セーブ機能	一部あり
価格	100円

ＭＳＸとエロゲー、すなわち18禁ゲーム（性描写を含むゲーム）は販売本数が多かった印象がある割には、非常に相性が悪いと言われています。

ＭＳＸは1991～92年頃に市販ソフトの発売数が減って行きますが、その直前に俗に言う「美少女ゲームブーム」がありました。当時の美少女ゲームは大変いい加減なシロモノが多く、ストーリーは適当、音楽はあればいい方、とりあえず可愛い女の子を裸にしとけ！というようなものばかりだったと言っても過言ではありません。「ピンクソックス」などはシュールさ加減が今でも評価できますが、例外中の例外でしょう。とにかく、当時の目でも大した物ではありませんでした。

しかし当時のＭＳＸユーザーは中学生～高校生、それも健全なる男子生徒諸君が中心であったため、売れたんですコレが。ＭＳＸは他機種に比べて本体が安かったこともあり、そのためだけに買う男子諸君もかなりいたようです。マトモなゲームの売上が下がり、質の低い美少女ゲームが大量に出回ったために、ＭＳＸが衰退したと言う、「アタリショック」ならぬ「エロゲーショック」があったと思っているユーザも多いようです。

そのためか、ＭＳＸの同人界では18禁ゲーム作品が極端に少なく、ここ数年間に発表された作品は一般作がほとんどを占めているのは事実です。他機種の同人ソフトのほとんどが、エロゲーやそれの2次創作物中心に評価されるのに対して、「一般向けの同人ソフトが評価されやすい」というＭＳＸに特有の空気は、ある意味で美少女ソフトのおかげかもしれません。

そんな中、「ＭＳＸでエロゲーを作ろう！」1999年５月、こんな奇妙な掛け声の元に６つのサークルが結集して作られたのが本作「さようならカーマイン」です。

その年の夏に開催されるイベント、ＭＳＸ電遊ランドに間に合わせるべく、３ヶ月という期限で作られたこの作品は、実にエロゲーらしくないというか何というか…。「エロゲーとは何か？」という解釈をそれぞれのサークルが行った結果、可愛い女の子が出てくる普通の18禁ゲームとは一線を画するアダルティなモノばかり揃ってしまい、余計にＭＳＸらしさの炸裂した、別の意味で18禁な作品として世に出てしまったのでした。

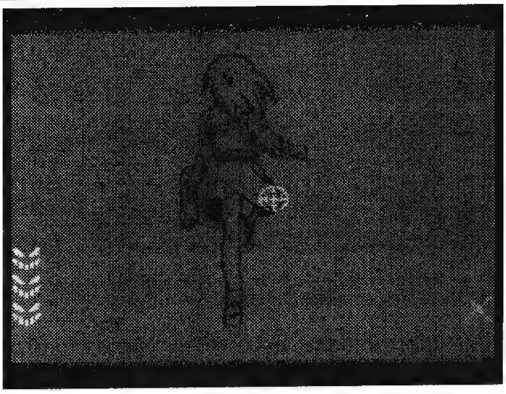
一定のルールに基づいて作ったはずなのですが、それぞれの個性が滲み出て…というより、ほとばしりまくりで、怪作揃いと言っても過言ではありません。一般作としてみても十分過ぎるほどのできでしたが、それでも販売していると、そのイベントの来場者に怒られたそうです。「エロゲーなんか売っちゃイカン」と…。エロゲーショックはそうまで根が深いのでしょうか。

珍しい６サークル合同企画として出発した「カーマインプロジェクト」は、いつの間にかエロゲーへのアンチテーゼ集のようになってしまったものの、結果は大成功でした。

いなが庵（あん）

http://est.coco.co.jp/inaga/　ダウンロード版あり

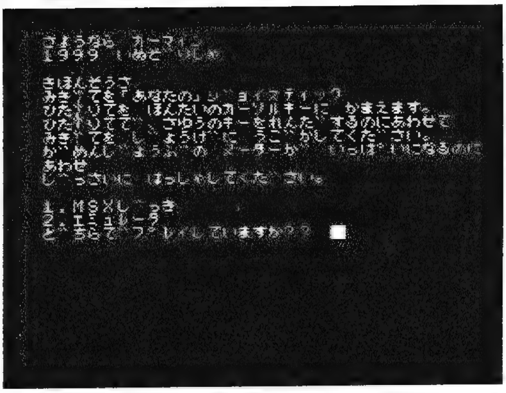
自分は変態の男となり、走って逃げる女の子をエアガンで撃って転ばせてパンツを見たりする、飛ばしまくりの作品。女の子の体をダイレクトに狙うとケガをしてしまうので、当てても大丈夫、かつ恥ずかしいポーズをするポイントを探す必要があります。パンパン撃っていると猟奇の世界へコンニチワしてしまいそうなヤバい物を感じます。マニュアルにも「いつもと違う自分を発見して下さい」とか書いてある、なかなかイケてる作品。



犬橇舎（いぬぞりや）

http://www.cam.hi-ho.ne.jp/shir/

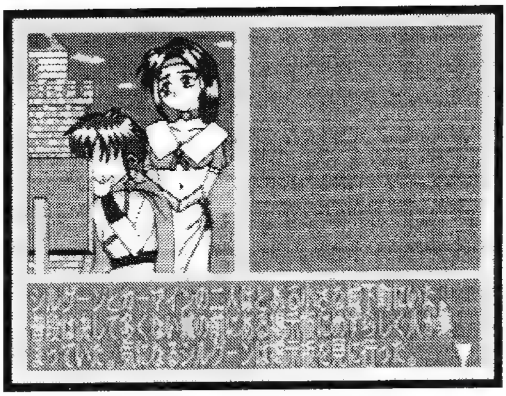
実はこれ「みずあめめめ」という水アメをひたすら練って白くするゲーム（謎）のリメイク版というかＣＧ差し替えみたいなもので、内容はかなりしょーもないです。画像の掲載はあまりにもナニなので避けました。代わりに説明文を読んで想像して下さい。エロゲーでプレイヤーがする事を画面上で完全再現してしまい、プレイヤーの存在意義を問うています。でもなぜかプレイヤー側しか再現していないので、スケベな物を別途購入の上臨むのがベストです。



TAKO-SYSTEM

http://www.interline.or.jp/~akao/　ダウンロード版あり

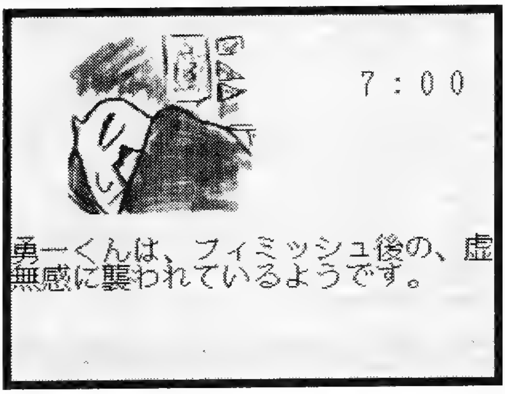
主人公は戦士シルグーン（手前）。「呪われた子」という意味の名前を持つ薄幸の少女カーマイン（後ろ）を巡る短編ファンタジー・ドラマ…らしいのですが、中盤にある「迷いの森」が無意味に難しく、ほとんど突破不可能。何でも、1通りしか脱出方法がないらしいです。そのためマニュアルには「Ｈモード」の詳細な操作方法が書かれているのにまず見られないという謎ゲームです。愛の道は厳しいという作者からのメッセージなのか？



VAN!VAN!相撲界(土偶部)

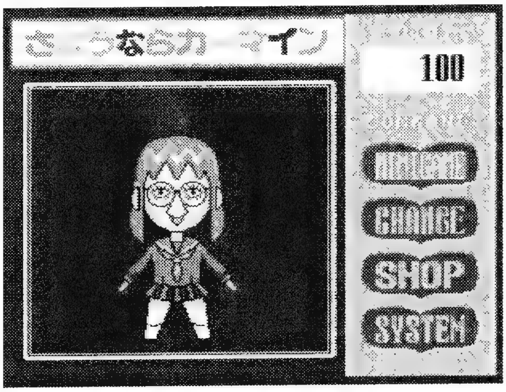
http://isweb20.infoseek.co.jp/art/timeokan/　ダウンロード版あり

副題「フリーセックス地帯を行く」。地球の地下3万メートルに生息するという『ナナ族』の生態を記録したドキュメンタリー作品（と、書いてある)。ナナ族の標準的な家庭「カーマイン」一家の5人と1匹の1日の生活を時間に沿って追っていく形式で、意味も無くザッピングができたりします。皆さん性生活を営みまくっていますが、ナスビみたいなキャラですし、価値観が地上の人類と異なることを前提に見ないと精神崩壊モノです。



HO—SOFT

ミニゲームでポイントを溜め、引き換えに買える人形の頭と体で楽しみ(着せ替えではなく、そのものが変わる)、自分の好みの組み合わせを作り、「SYSTEM」から「END」を選ぶと画面にターゲットスコープが現れて後はご自分で、というシステム。もうどうにでもしてくれぃ。マニアックな世界も完全網羅。不毛なコンセプトを多彩な表現で実現した根性に感服。さらに隠しモードでは男の子の人形で遊べてしまい、もう泥沼。



POPCoRN

http://www2.ocn.ne.jp/~nishikaw/popcorn/　ダウンロード版あり

勝手に進む電子小説で、各シーンでイイと思ったら右、感じ悪いと思ったら左を押して進め、その結果でエンディングが変わる。一応何も押さなくてもハッピーエンドになります。とりあえずショートストーリーをさらっと楽しんでみましょう。それにしてもこの主人公、歩いててもメシ食っててても女の子とベッド・インしても悩みまくり。見てて気の毒ですがカーマインとの出会いが彼をちょっとだけ変えてくれます。



最後に、カーマインプロジェクトの発起人で初期プロデューサーをしていた犬橇舎の白神氏に当時の話を伺った。

カーマインのモチーフ

……本日はよろしくお願いします。さて、さっそくですが、「さようならカーマイン」とは、何だったんですか？
白：あれは、アシュギーネであり、ＭＳＸユーザーへのプレゼントだったんです。版権物以外で同タイトル作品を複数のメーカーから出すという企画物のゲームはＭＳＸのアシュギーネだけだったんではないでしょうか？意外と見落とされがちですが、これはＭＳＸの大きな特徴だとおもうんですよ。こういった「企画物」を出すってすごいじゃないですか。それで同じように、同人サークルでも、いくつかのサークルが集まってソフトを出したらおもしろいんじゃないかな、と思ったんです。
……99年５月の大阪のイベントで提案したそうですね。
白：そうです。最近ＭＳＸの同人界って、注目を浴びている割には新作って出ないでしょう？毎年１回の夏のイベント＝お祭りに向けて、皆でソフトを用意しようじゃないかと。このイベントには、せっかく東京まで地方からも足を運んでいただくのに、何も収穫がないまま帰っていただくのでは申し訳ないんじゃないかと思ったんですよ。

エロゲージャンルへの挑戦

……ところで、どうしてまた「エロゲー」というジャンルになったのでしょうか？
白：当初の予定ではキャラ設定等のみを共有して、各サークルが自由に作るつもりだったのですが、いつの間にか「三題噺」になって、そのお題が「さようならカーマイン」というタイトル、「エロゲー」、「最後は顔にかけて終わる」、というとんでもない物になったんですよ。
……それは、また、えらいことになりましたね。
白：どうしてこんなことになっちゃったか、っていうと、自分達がいままで挑戦したことが無いもの、ということでやってみたんです。こういう機会でもないと、一生そんな物は作らなかったでしょうから。「エロゲー」ってのは、実は非常に懐が深いんですよ。色々とジャンルがあって。それで作っていて楽しいかな、と。それでいて、ある程度ハードルが高いという、絶妙なバランス。…そして何よりも、「大阪」のイベントの打ち上げの席でだったから、という悪ノリでしょう。

夏の宴の前と後

……当日まではどの様に進めていたのですか？
白：最初は各サークルのブースで各サークルのカーマインを売る、ってのを想定していたんですね。アシュギーネだから。それぞれ独立したサークルなので、各サークルの自主性に任せようと思っていたんですが、プロジェクトリーダー交代してスケジュール管理等がんがんしてもらったおかげで脱落者なくリリースできました。
……大変ですねぇ。ここで、価格等が決まったわけですね。
白：そうです。でね、この頃から、ユーザーへのプレゼントという意識から、作っている自分達が楽しい、っていう方向にシフトしてきていたと思います。特に他のサークルが、どんな物を作ってくるか…って。お互い、顔見知りでしたからね。そのおかげで、２日で40部完売、とか、特に２日目は５分で20部完売っていう、「虚飾」はできたのですが…。お祭りという意味ではそれでよかったと思うのです。しかし再販もしないとの方針になっていたので、当日イベントにいけなかった自分のサークルのファンの方には、もう、「だれかにコピーさせてもらって」と、開発サークル自ら言うなんて事態にも…一部のサークルさんは、現在ホームページよりダウンロードできるようになっています。
……反響はどうでした？
白：マニュアルのアンケート返送先にとどいた感想は１通のみ、という…。40分の１です。これだけレスポンスが無いとちょっと残念ですね。一応マニュアルでアンケート募集してましたから。
……それは残念ですね。ダウンロードして遊んだ方はぜひ感想を送って下さい。最後に、カーマインという企画を今、見直してどう思いますか？
白：がぶっちょ魚釣り。口を開けて待ってるだけ。釣れても食えない。
……本日は、どうもありがとうございました。

スケベに幸あれ

お前ら、スケベゲームは大好きかー！
最近MSXにスケベゲームが出ないので、
不満を持ってる奴は大声で言え！ということで、本当に言っちゃうコーナー。

KOBA

あなたは今、パソコン系イベントに参加している。参加者はほとんど男で、結構いい歳の人までいる。同人ソフトの即売会も同時に開かれて、それなりの賑わいがある。

「何かスケベなソフト無いかな…」

あなたはそう思いながらソフトの物色を始めた…。これが普通のパソコン系イベントなら、かなりの数のスケベソフトが入手出来るのだが、MSX系だとさっぱりである。

なぜ？　MSXだってパソコンじゃないか。市販ゲームだってスケベなの沢山あったし、名作と言われたのだってある。なんでこうキレーに無いワケ？ゲームだけじゃなく、CG集すら無いってのはどーゆー事よ？もしかしてMSX同人やってる奴って女の子に興味無いの？女の子よりMSXの方が好きなワケ？どーなのよ？

…んな訳無い。



MSXと女の子を比べる事は出来ないが、女の子はこの手のモノがけっこう好きである(笑)。実際にスケベソフトが販売された事はあったし、「売り切れ御免」状態だった。

じゃあなぜこんなに種類が少ない訳？そう思い筆者自ら「スケベソフト作るぜ～!」と意気込んでみたが、数分後あっさり挫折した。「話が浮かばない」「プログラムが組めない」「絵が描けない」「音楽作れない」という基本的な事は抜きにして(笑)スケベゲームというのはホントに製作が難しいのである。

何故難しいか。理由は簡単である。「『女の子を脱がす』という事に理由を付けられない」からだ。理由も無いのに女の子が服を脱いでいく…これにはロマンが感じられない。あまりに唐突過ぎて想像の余地が無くなり、「あぁ、ハダカのねーちゃんだ」としか印象を与えられないのだ。女の子の恥じらいもプレイヤーの興奮もあったもんじゃない。「クリアした。ハダカ見た。終了。封印。」というのがオチである。

また、どんなゲームとするかも問題である。「女の子が脱ぐ」という基本コンセプトはあるが、それ以外は自由なのである。「シューティングやパズルで面クリアすると脱ぐ」「RPGでレベル上がると脱ぐ」「アドベンチャーで選択肢を選ぶと脱ぐ」「テキストノベルでストーリーの都合上脱ぐ」…バリエーションは無限大である。一体自分はどんなゲームを作ろうとしているのか…。それを確認しながら作業を進めないと身動き取れなくなる。

「でもこの理由って他の機種でも同じでしょ？どうしてMSXだけスケベゲームが少ないかって理由になってないよ？」

確かにそうである。これはMSXに限らずどんな機種でも共通する話だ。

では何故MSXだけスケベゲームが少ないか…これから説明しよう。なお、これから話す事はすべて筆者の独断と偏見に基づくもので、全国的な調査をしたとか製作者からアンケート取ったとか、そういう事は一切していない。だから簡単に信用しないように(笑)。

■「萌える」CG職人の不足

現在MSXサークルというのは減少傾向にある。また団体よりも個人サークルの方が多いようだ。個人で開発すると、どうしても負担が大きい。特にゲームの開発はかなりの負担になる。スケベゲームは通常のプログラムの他に「ハダカのねーちゃんのCG又はスケベテキスト」が必要となるワケで、当然それにも全力を注がねばならない。いや、どちらかといえば「ハダカのねーちゃん」にウエイトを置いて欲しいのだが。

そうなると今までドット絵やスプライト絵などを描く事はあっても、フルスクリーンに近い大きさの絵を

描いたことが無い…という話になり、じゃあテキストで…って事になってもストーリーも思い浮かばず…。結局ボツ。運良くプログラムも出来て絵も描ける…という人は貴重な存在である(笑)。

ではCGは外注で…という事で他のCG作家を当たってみる…が、なかなか自分好みの絵柄のCG作家が見つからない。見つかったとしてもいきなり「スケベCG描いて下さい」とお願いするのはあまりにも失礼だ。それに承諾してもらえるかどうかもわからない。

出来上がったソフトの販売も視野に入れるとさらに難しい。「捨て値で販売」ならともかく、感想を貰ったり利益を上げようと考えると、それなりのクオリティーが必要となる。このとき問題になるのは「好みの女の子の問題」だ。ここでも個人製作という事がネックになる。

■好みの違いは十人十色

個人製作という事は当然女の子も製作者の好みという訳で、製作者の好みが「従順でちょっと犬チックなおっとり型のメイドさんで胸は大きめ」だったりすると、脱ぐ女の子も「従順でちょっと犬チックなおっとり型のメイドさんで胸は大きめ」になりがちで、そうすると「気まぐれ猫系でクールなチャイナドレスのお姉様でお尻大きめ」が好きな人には見向きもされない。

販売を考えると胸が大きいのから小さいのからお姉様からロリータまで視野に入れなければならない。自分の好みの女の子よりも万人向けの女の子を描かなければならないのだ。しかもその万人向けという女の子が自分の嫌いなタイプだったりすると創作意欲ゼロになる。





他にも個人でゲームを作成すると、女の子の言動や感情表現法、CGの構図などもワンパターンになりがちだ。このワンパターンを打破する為に第三者のデバックチェックが有効なのだが、これも中々難しい。

また、このデバック作業に女性スタッフを参加させると作品のレベルが格段に上がるという話を同人通販会社に勤めていた事がある知人から聞いた。「女性が製作したスケベゲームには当たりが少ないがハズレも少ない」とも言っていたのだが、「スケベゲーム作成に女性が参加」というのは、今のMSX同人界では非常に困難だ。

■MSXではスケベが表現できない?

もちろんハード制約の問題もある。せっかくのご褒美グラフィックも読み込み時間が長ければ期待感も薄らぐし、読み込み時間短縮をはかればスクリーン5の16色にならざるおえない。テキスト表示も漢字表示させようと思えばヤケにでかい文字になり、インターレスで小さく表示させてもチカチカして非常に読みづらい。だからといって平仮名表示で官能小説読んでもなんだかなぁ…である。

MSXでスケベソフトを作るのは不可能ではない。

- **基本的なプログラミング知識**
- **16色のハンデを感じさせない技術力のあるCG**
- **平仮名でも十分官能的な文章**
- **デバッグ作業してくれる女の子**

以上の4点を満たせば「面白いスケベゲーム」作成が可能なのである。…残念ながら筆者の周りでは該当者は存在しないが…。

「スケベゲームが無い理由は解ったけど、スケベCG集が無い理由は？」

これはMSX用CGツールのほとんどが16色対応なので、繊細さが求められる(？)スケベCG作成には不向きなのである。「だったら他機種の画像コンバートで…」とも思うが、わざわざそんな面倒な事をして画像劣化させてまでMSX用画像にして販売する意味があるのだろうか？

フリーソフトを使えばMSXでもJPEG画像など表示出来るので、他機種兼用CG集を作ってしまえばOKなのである。したがって「MSX専用スケベCG集」というものは、ほとんど存在しないのだ。

◆

…あ～自分で原稿書いていてなんか暗くなってきた。MSXでスケベゲーム作るのって無理なのかなぁ…？どっかでプロジェクト組まないかなぁ…。「MSXスケベ復活PROJECT」みたいなヤツ(笑)。

全国から有志が集まってさ、毎日あーでもないこーでもない…とスケベゲームについて語り合うの(笑)。そしてスケベソフト作ってさ、「これが俺達の煩悩だぜ～！」って大威張りでイベント販売してみたり。

スケベソフトのある毎日…いいよねぇ…誰か作って下さい(笑)。

寺子屋個人教授 Terakoya Kojin Kyojyu

第2回 定 翼

2000年問題、低価格パソコンの出現、人類は世紀末という時期をよい意味でも悪い意味でもコンピュータに振り回されて過ごしてきた。そして、新世紀、当然教育の面でもコンピュータは有効なツールとして、又、ある時は教師として活躍することであろう。所が、ことMSXに関して言えば、CAIソフトは以前程の元気はない。これについては、前回も述べたが、今回は、前回とは別の角度から攻めてみようと思う。

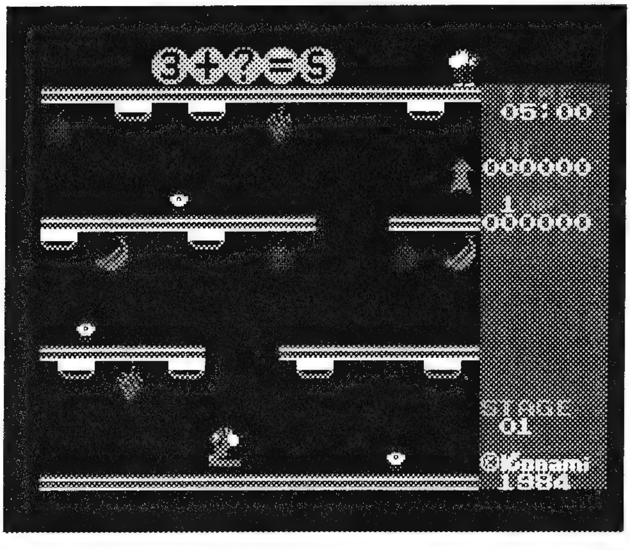
まず、『もんた君のいち・に・さんすう』を紹介してみようと思う。

このCAIソフトと、今まで紹介してきたCAIソフトとの違いは、『もんた君のいち・に・さんすう』が多分にゲームソフトの要素を含んでいるという事である。つまり、ただ答えが分かるだけでなく、その上でゲームクリアをしなければならないのである。

その概要はこうだ。

君は主人公のもんたという名の猿だ。そして画面上方に小学生程度の計算問題が出現する。その問題の答えが書いてある垂れ

[図1]





[図2]

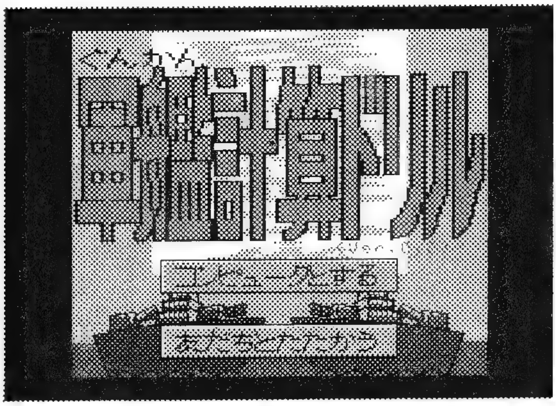
幕を探し出し、そこにあるリングを仲間の猿に手渡すのが君の使命だ。だが、君の行く手には邪悪な蛇が待ち受け、このミッションの邪魔をするぞ。そこで君は、好物の果物を投げ出し、蛇を牽制しながら制限時間以内に任務を遂行してほしい。

つまり、アクションゲームとCAIソフトとのあいのこなのである。当然、このソフトの面白さはアクションゲームを解く面白さであって、学問の本質的面白さとは少しベクトルがずれている。しかし、学問を知るきっかけにはなると思う。現に、進研ゼミのテキストや、学研の小学生用のテキストは、学問の敷居を下げるのに絶大な効果を発揮している。私を含め、多くの方がそんな経験をもたれたのではなかろうか？特に、この場合のように小学生の計算等はパソコンで言えはOSのような物なので、必要ではあるけれども何に使えば良いのか分からず、やる気がおきない。周りの人間が「いずれ役に立つ」等としたり顔で説得したとしたらたまらない。

パソコンユーザーとしては平均年齢の高いMSXであるが、近年のブーム再燃や、本誌の目指す所である「外への呼びかけ」

によって、低年齢ユーザーの開拓が行われる事だろう。それによってこのようなソフトは必需品になると思う。また、必ずしも低年齢向けとは限らず、ゲーマーの多いMSXユーザーにとって、興味はあるけど、とっつきにくいという分野の敷居をゲームという要素を入れることによって低くしてくれることが期待される。

ニフティーサーブ内のライブラリにもこのようなソフトは数多く存在する。これらには、現在でも、通信環境さえあれば、いつでも手に入れることが出来るという利点がある。「軍艦計算ドリル」(VerO.2)は、2桁×1桁の暗算をするというソフトである。ここまではよくソフト紹介に載っていそうな解説だが、何と、対戦して、友達と暗算対決を行うことも出来るのである。一人では苦痛でしかないトレーニングも競い合うことでやっていけることがある。



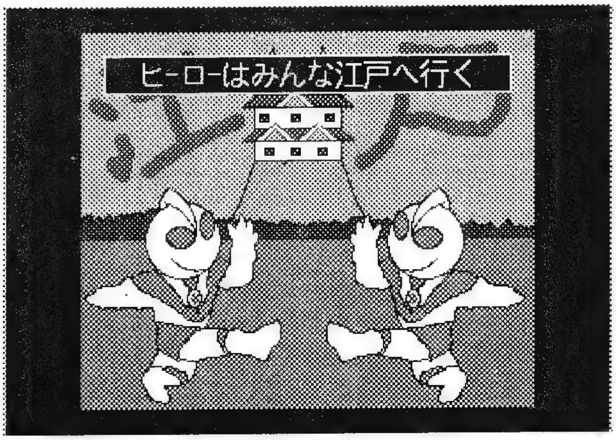
[図3]

これが正にその良い例であると思う。また、これなら、従来のコンピュータ教育の弱点であった社会のルールや、人間関係の基盤を作ることも出来る。近年、新聞等で、友達と家で遊ぶ時、対戦形式のゲームで遊ぶ子供は少なくなってきたという記事を目にする。これは、核家族化、都市化による近所付き合いの減少等による子供のコミュニケーション能力の減退が原因であると思われる。CAIもそのことを踏まえて発展しなければならない。ちなみに、このソフトは、その後、小学校の先生である作者バビロン氏の手によって改良され、四則演算全てを演習できるようになっている。

残念ながら、新バージョンの方は、ニフティーサーブのライブラリには登録されていない。

「歴史のとびら」(Ver1.0)は、小学校の歴史の時にやった年代暗記をコンピュータで行おうという趣旨のプログラムである。語学系、理数系（特に計算）を得意とするCAIソフトにおいてこれは、比較的珍しい試みであると思う。データ量がまだ少ないので、あまり上級者には向かないかもしれないが、このシステムを用い、大量のデータを打ち込めば、面白いデータベースも作る事が可能であると思われる。年代暗記には古来より語呂合わせが使われてきた。それをこのソフトでは用いているので、ただ、人物のグラフィックとテキストが出てくるだけのソフトより利用者の立場から見ても魅力的なソフトであると思う。これも、「軍艦計算ドリル」と同じように、上位バージョンが存在し、作者のバビロン氏の手によって、活用されている。

上位バージョンでは、クイズ形式になっており、問題演習もできるようになっている。



[図4]

本誌の前身である『MSXマガジン』に特集されていた『学習過程研究会』にバビロン氏は色々なソフトを出展しておられ、私が見た限りでは、どれもかなりの出来と見た。『学習過程研究会』は、現在も活動していて、ホームページも持っている（注1）。

〒140-0002
東京都品川区東品川４－５－１５
マルチメディアセンター２階
(財)松下視聴覚教育研究財団内
学習過程研究会

[図5]

MSXは、他のコンピュータには見られないほどの長い歴史を持つ。その中で、いろいろな試行錯誤が行われ、多くの人たちに影響を与える文化を創ってきた。そしてこれからも創り続けていくだろう。

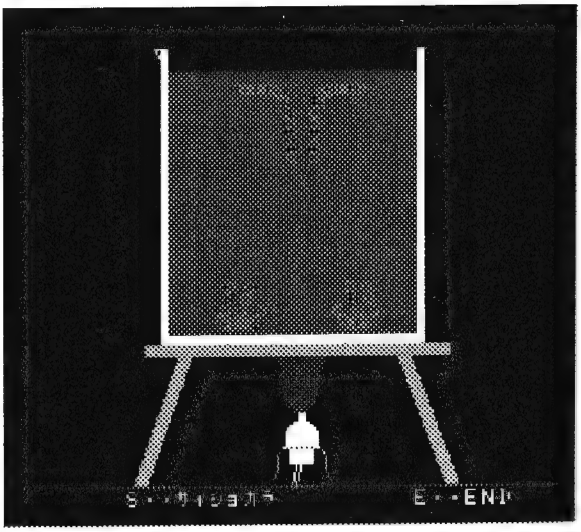
気象をコンピューターで完璧にシミュレーションできたらどんなにすばらしいだろう。大きな自然災害を防いだり、灌漑の技術として利用したりと、応用の幅は恐ろしく広い。アメリカの気象学者ローレンツも、そう考えた人間の一人である。

彼は、初め、１２個の連立方程式を用いて、気象のシュミレーションをしようと思った。しかし、初期条件の有効数字の範囲を緩め、検算してみたら、以前に行ったシュミレーションとはまったく異なった結果を得た。

5000分の1の誤差がシュミレーションの結果に大きく影響していたのである。これを「初期値敏感性」という。 そこで、彼は、12個の連立方程式を3つに簡略化し、気象における空気の対流の特徴を捉えようとした。

ここでちょっと思い出して欲しい。ビーカーに水を入れ、それをガスバーナーで温める。その時、水中から泡（水蒸気）が昇ったのを小学校等の実験等で確認したであろう。この泡の移動速度は、ガスバーナーの火力によって全く変わってくる。

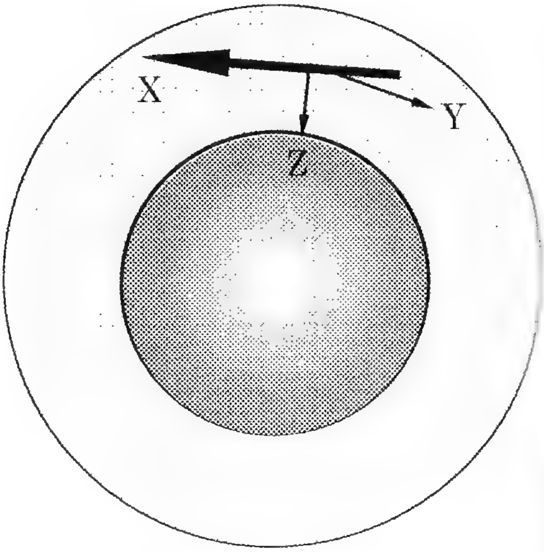
泡の移動は、流体の移動を表している。よって、熱の伝導と対流には密接な関係があることがわかる。先ほどのバビロン氏の活躍の場である『学習過程研究会』が製作した『学過研オタノシミディスク（4-1）』に掲載されている『水の対流』というソフトは、ガスバーナーの強さを変更したり、バーナーの位置を変えたりして、水の対流のシミュレーションを行うソフトである。



[図6]

気象の変化は言ってみれば空気、つまり流体の対流である。流体の対流には、熱、つまり温度変化が大きく係わってくる。

まず、宇宙空間から地球の大気層を覗くことを考えよう。



図：獨協医科大学 ME 部
E.UCHIDA

[図7]

上の図のように、大気層の断面図で考える。その中では、空気がグルグル回転している。流れの速度、温度変化には鉛直方向の変位ベクトル、水平方向の変位ベクトル

という3つのベクトルを考える。ベクトルは方向と大きさを持った量であるので、これから方向という量を取り去ったスカラーという量を用いる。3つの変数X,Y,Zにそれぞれ、流れの速さ、温度の水平方向の変化、温度の鉛直方向の変化という意味を持たせた。

この三つの変数は時間に依存し、刻々と変化する。

それらは、式1の関係を満たしながら変化する。

$$\frac{dX}{dt} = -10X + 10Y$$
$$\frac{dY}{dt} = -XZ + 28X - Y$$
$$\frac{dZ}{dt} = XY - \left(\frac{8}{3}\right)Z$$

[式1]

しかし、この連立方程式は解析的には解くことができない形になっている。そこで、パラメーターdT（時間の変化量）に任意の値を代入し、X,Y,Zの位置を特定することにした。

とはいっても、いちいち手作業で代入してグラフ用紙に描くのは面倒である。そこで、こういう作業が得意なコンピューターが登場するのである。

今回は、手軽にプログラム出来るMSXを用いて、このシミュレーションをしたニフティーサーブ内で配布されているフリーソフトウェアを紹介しようと思う。

「CHAOS.LZH　カオスのシミュレーション」（金さん作）は、このローレンツ・アトラクターと、ロジスティック方程式のシミュレーションを行うソフトである。

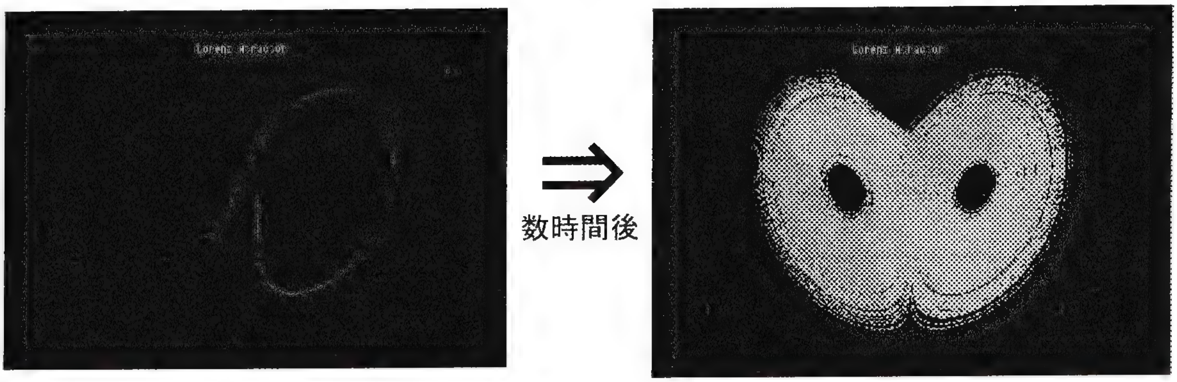
図8にローレンツ・アトラクターの実行結果を示す。2D表示されているので分かりにくいかもしれないが、私の描いた図9を参考にして、三次元空間内で点が動いている様子を確認して欲しい。

図9で、ドットは、二つのループの一方を何度か回ったら、他方に移るという挙動を示す。しかし、どちらのループを何回回れば他方へ行くのかは不規則でつかみようがない。実際の表示は色分けされて行われるので、よく分かるのだが、前に通った軌道の内側へ内側へと軌道は移動し、元の軌跡をなぞることはない。

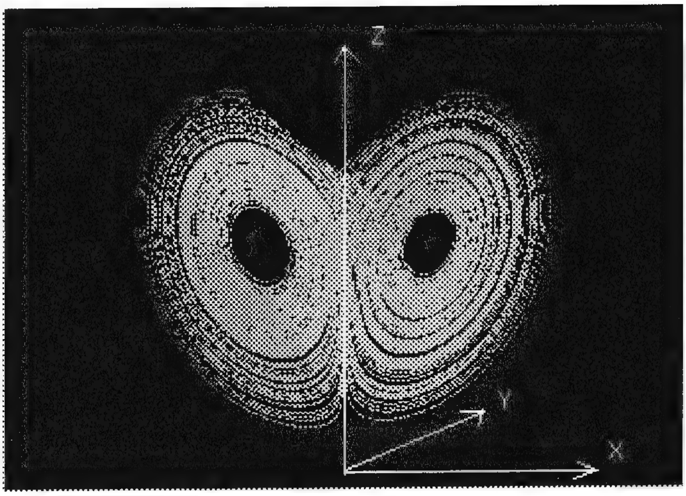
このように軌跡がなぞる領域は、「アトラクター（引き寄せるもの）」と呼ばれる。この場合は、ローレンツの考えたモデルでのアトラクターなので、ローレンツアトラクターと言う。

これにより、簡単な式でも複雑な挙動を示すことが分かった。また、現象が複雑であるがゆえに、初期条件によって、その後の運動に大きな変化があるのではないだろうか。

このローレンツモデルは、流体のカオス（注2）的変化を表すものであるが、地殻の外殻という液体成分が占める部分でも、同様の対流が起こっている。この対流によって電荷も運ばれるので、ローレンツモデルの対流の逆転（一方の円軌道から他方に移ること）と同じように地磁気が70万年



[図8]



[図9]

に一回の周期で逆転するという説がある。

この説が本当なら、MSXで太古から行われてきた地球の神秘的な営みをシミュレーションしている事になる。簡単な式なので、学校の科学クラブや、自由研究、さらに授業のトピック等の教材にもってこいだと思う。環境問題が深刻化している昨今、自然の仕組みを理解し、共に生きるすべを知る事は我々にとって欠かせない技術である。それをプログラムしやすいMSX-BASICで行えたということは、非常に意義のあることである。より多くの人が手軽に計算をしてみようと思うからである。

作者の金さんが構造化されたプログラムを書いてくださったという事もあり、素人の私でもカオスの世界にすんなりと入ることが出来た。

泡の動きによってマクロな目で具体的に対流の動きを見る事が出来る『水の対流』、それをミクロな目で、特徴だけを切り抜いた、つまり、抽象化した『ローレンツアトラクター』は、二つ揃って一つの教育を実践できる。

前回の記事で、CAIの長所について述べたが、その中のアニメーションによって通常の授業では伝えられない現象のイメージを伝える事が出来るという機能が、この場合、最も良く働いているといえる。

（注1）
http://www.mef.or.jp/~gakkaken/

学習過程研究会ホームページ
↓
ブレインネット　まなびや
↓
まなびや校舎へを選択する
↓
簡単なアンケートに答える
↓
ブレインネットまなびや玄 関
↓
BNM ダウンロードページ

MSXソフトのダウンロードへの道
注）現在、登録されているソフト以外はダウンロード出来ません。

（注2）初期条件が同じなら、その後の注目する物体の挙動は一義的に決まってくる。しかし、それが複雑で乱雑、そして予測不可能な場合、カオス、もしくはカオス的挙動と言う。

定　翼　m99037@ms.dokkyomed.ac.jp



※1　私たちの国「アキバ」は、人間界のコンピュータ市場と相互的な関わりをもっているの。
※2　魔法使いは、生まれたマシンと一心同体。
マシンがバージョンアップすれば、私たちもパワーアップできるの。
※3　魔力を失った魔法使いは、消滅する運命にあるの・・・



※4　1999年 8 月から毎年夏に開催されているＭＳＸのイベントよ。第１回の公式ガイドブックの表紙を飾ったのは、私だったの。

※5　1999年 5 月から、年１～２回開催されているX68000のイベントなの。ソフト、ハード の展示、販売やゲーム大会などやってるらしいわよ。

MSXから移植されていったゲーム達

白神裕久

創刊号も好評で、順調に復刊への道を歩んでいるものの、旧Mマガの面影は、表紙デザイン以外まったく無いという、「新生Mマガ」ですが、読者の皆さんはいかがお過ごしでしょうか？

ところで、現在の主流コンシューママシン、プレステ２で、ゲーム界どころか、果ては家庭用情報端末という市場を制覇しそうな勢いのソニーですが、その戦略の影にはＭＳＸでの経験（主に、苦い想い出）が活かされているように思えます。そもそも、「～２」や「上位互換」といったところにMSXの影が…。

ＭＳＸ御三家の残りの二つ、パナソニックとサンヨーも94年に一足早く家庭用情報端末の主導権を握ろうと、リアルにトライしたんですが、経験を活かせず共倒れでした…。

パナ・サンヨーの３DOにせよ、プレステ２にせよ、MSXで果たせなかった夢を、企業もまた忘れていないように感じさせてくれます。ただ、ちょっとだけ何かが違っただけで…。
そして、「プレステ２」は、大人から子供まで皆が欲しがり、名実ともに現在の主流マシンとなりました。

このように、雌雄分かれた各社ですが、１０年前は、仲良くそろってＭＳＸを出していました。
「ＭＳＸは『マイクロソフト（ＭＳ）－Ｘ』で、Ｘは無限の可能性をあらわしているんだよ。」とか言って、やっぱり上位互換のＭＳＸ２、なんてのも出ていましたが、
今となっては、
（Ｍ）…もう、
（Ｓ）…小学生でも、
（Ｘ）…ダマサレナイヨ
（２）…ちゃんとプレステ２買って来いよ！
の略となっています。

いや、『スーパーマリオ』や『ドラクエ』でファミコンブームだったころは…

どこの店でもファミコンが完売・再入荷日未定

↓

子供にねだられ「買ってやる」と約束した手前、なんとかしなくちゃというプレッシャーから判断力を失いかけたお父さんが全国で続出

↓

「こらからはパソコンですよ」とかいう店員の口車に乗せられて、わけもわからずＭＳＸを買って帰ってくる

↓

子供は道を踏み外し、世の中は１２８ビット時代になってるのに８ビットパソコンの情報誌（しかも復刊準備号）を喜んで買うようになってしまう

…という光景がよく見られたものですよ。

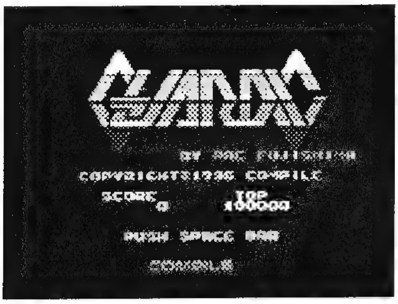
同じようにして、当時の他社の家庭用ゲーム機、セガの『マークIII』やエポック社の『スーパーカセットビジョン』なんか買ってこら

れた家庭も少なくないはずです。
バンダイの『光速船』とか買ってこられて、いまだに大切に持っていたりしたら、昨今のレトロゲームブームによるプレミア化で、それはそれで幸せ者ですが…。
さすがにプレステ２を買いに行った父ちゃんが、MSX２を買って帰って来た日にゃ、息子も…いやいや。

まぁ、そんな「M・S・X・２」なソフトの中にも他機種へと移植されていき好評を博した作品もいくつかあったわけなんですよ。
ハードのコンセプトだけでなく、ソフトのほうにも今こそ評価されるべきものもたくさんあります。

そんなこんなで、知らない人はMSXの偉大さに恐れおののき、知っている人は何をいまさらと思うであろう、MSXから生まれたゲーム達の第２回

今回ご紹介するのは、「のーみそコネコネ、コンパイル」の作品群です。



（『ガーディック』。コンパイル発進！）

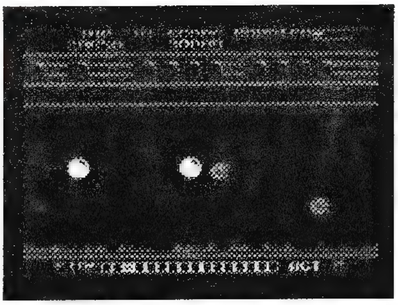
ちなみに、この「のーみそコネコネ」という個性的なキャッチフレーズですが、これは今から１０年以上前に、一般公募したにもかかわらず、コンパイル社員の方の案が採用されて現在に至るというものです。
発表時に紹介されていた投稿作品が、「あら、びっくりコンパイル」や、「コンパ、イル？」といったもの、中には「他とは明らかに違う。びんぼーがいしゃのコンパイル」というものまであったということを考えると社員の作品を採用、ということもうなずけますが。
そんな具合に、当時すでに「びんぼーがいしゃ」よばわりされていたコンパイルですが、もともと高度な技術力と強烈なカリスマ性を併せ持つ会社です。和議申請とかいろいろありましたが今後も素晴らしい作品で我々を楽しませてくれることを願います。
（「いや、びんぼーがいしゃ」ってのは当時のコンパイルの広報誌の一つ、『コンパイルニュース』に掲載されていた、‘当時’の投稿作品ですから、誤解のないよう…）

さて、コンパイルが自社ブランドでソフトを発売したのは８６年夏の『ガーディック』からなのですが、実際はMSX誕生と同じころからユーザーに素晴らしいソフトを送りつづけてくれた会社なのです。

このころのソフトは開発にかかる期間や人数が、現在とは比べものにならないくらい小規模でした。そのため、複数の機種で同時に発売されたり、短期間のうちに移植されていく作品が多くありました。
『ハッスルチューミー』、『ガルケーブ』（シリーズ）、『ザナック』（ファミコンディスクシステム）、などがこれにあたります。



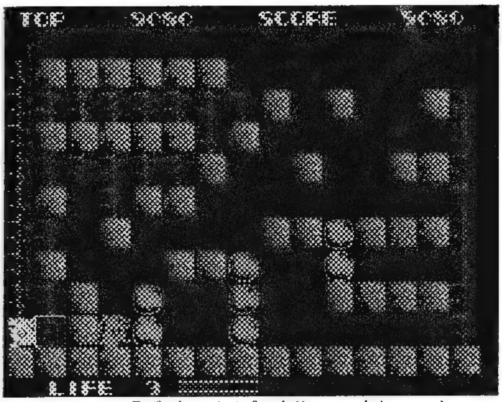
（『ハッスルチューミー』ＳＧかＭＳＸか答えは次号で（笑））



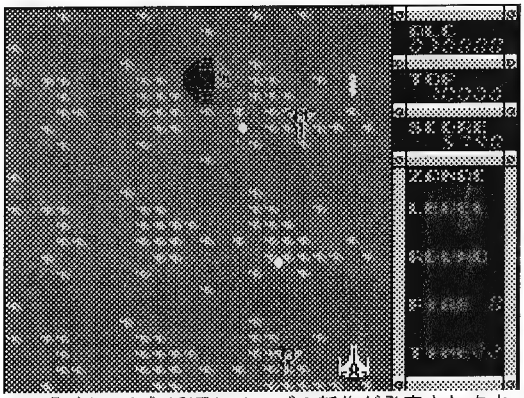
（ガルケーブ。ＳＧかＭＳＸかわかるかな？）

また、『ゴジラくん』（後にゲームボーイ化）などというのもコンパイル製作でした。
その他、マークIIIに移植された『魔王ゴルベリアス』や、ファミコンに移植される際に『ガーディック外伝』とパワーアップして発売された前述の『ガーディック』など、初期のコンパイル作品は他機種に移植されたものの方が多いくらいでした。

しかし、ＭＳＸから生まれたコンパイル製ゲームといったら、なんと言っても、『魔導物語』と『ぷよぷよ』でしょう。
『アレスタ』…は、残念ながらマークＩＩＩの方が先でした。



（『ゴジラくん』時代、ですねぇ。）



（『ザナック』近頃シリーズの新作が発売されます。）

＝＝＝ま・め・ち・し・き・『ぷよぷよ』＝＝＝

みなさんご存知のように、『ぷよぷよ』は、当時男女問わずファンを獲得していた「落ち物」を『魔導物語』に出てきたキャラで作ってみたというものです。
一足早くアーケード市場で人気を得ていた『コラムス』は、「メガドラ版『テトリス』を山ほど作って任天堂への巻き返しを狙っていたら権利を任天堂に抑えられてしまった」、というセガの怨念からつくられたソフトですが、『ぷよぷよ』も、落ち物ねらいで『ゴルビーのパイプライン大作戦』なんか出しちゃったけど、それに懲りず果敢に挑戦を続けたコンパイルの執念が感じられます。
あ、ゴルビーも、雑誌の投稿作品をコンパイルがアレンジして商品化し、ファミコンとＦＭ－ＴＯＷＮＳに移植されていった作品ですね。
仁井谷社長がＭＳＸ・ＦＡＮ９５年２月号で、

「狙って狙ってそのとおりになった」
「あ、やられたなぁ、と思ったゲームは『テトリス』。あれをみてやられたなあと感じたが、やっちゃったなあにもなった。」

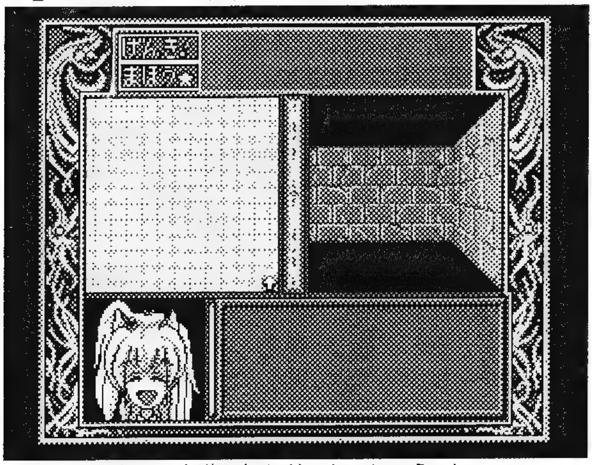
と、語っているように、コンパイルの業績的な現時点での最盛期を支えた作品ですが、その後『ぷよぷよ通』など、続編がＭＳＸで遊べる日はとうとうやってきませんでした。



（元祖『ぷよぷよ』）

＝＝＝ま・め・ち・し・き・『魔導物語』＝＝＝

同社『魔導師ラルバ』が「魔道士ラルバ」でないのは「画数が多いほうがかっこよかったから」という理由だったそうですが、こっちもそうなんでしょうか？
「ふにふにぱひゅーん」といわされちゃいますか？あ、それは『舞☆ＭＡＩ』でしたね。
『魔導物語』も、『舞☆ＭＡＩ』と同じように、オートマッピングの３Ｄダンジョン、キャラクターがうごきまくり、といった、それまでのＲＰＧと違ったアプローチで製作された作品です。っていうか逆です。『舞☆ＭＡＩ』がパ○リです。


（さて、魔道か舞かどっちでしょう？）

『魔導物語』も数多くのコンシューマに移植されました。スーパーファミコン、ＰＣエンジンＡＣ、メガドライブ、ゲームギア、そしてサターンまで…ただ、どれも、ハードの晩年に発売されたという共通点があります。魔導どころか引導をわたしてまわったという…
しかし、それだけに、各機種のユーザーは「新作」『魔導物語』に期待し、そして「無期延期」になることもなく無事に発売された『魔導物語』に感動しました。

そんな『魔導物語』ですが、‘８９年７月に発行されたコンパイルクラブの１７号で、初めて紹介されたときには、

“「爆裂顔面劇場」か「こころの大地―LAND OF MIND―」か、えええと、あのぉタイトルも決定してないの。”

という扱いで、仕様も、「BGM全１曲、モンスター３種類、アイテム２種類、マップは狭い」というものでした。
その代わり…顔がアニメーションする、呪文を使うときや叫び声をサンプリングでしゃべらせる、この２点に全てを集中させたのでした。
CD－ROMすら旧メディアとなっていく現代ではあたりまえのことですが、ディスクベースだった当時、この２点は本当に画期的なことでした。
ちなみに、爆裂～のストーリーは、

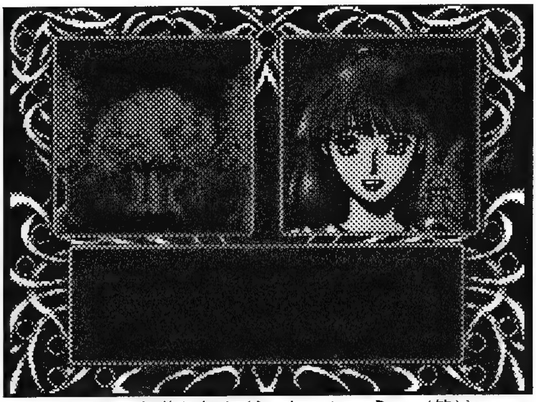
１６歳の女の子が、学校の「開かずのトイレ」をこじ開けたら、後ろから押されて便器の中に落ちてしまい、そこには地下道が広がっていた…

という話だったみたいです。そのときの主人公の名前はレイコ。
…なにから何まで違ってますね。ただ、「ばよえーん」という呪文はそのときからあったようです。
（そもそもディスクステーション内のゲームの開発チームに「ばよえーんくんチーム」というのがありました）
※ただし、こういった知識をむやみに披露し



ても、嫌がられるだけなので注意が必要です。

と、いうわけで、ＭＳＸは、ちょっとしたアイデアを商品化することができる魅力的な市場だったわけでした。
そのなかで、カリスマ性の高い独創的な作品を次々と発表できたのは、MSX市場の中に、さらに「ディスクステーション」という実験場を自らの力で築き上げたコンパイルの強さだったわけです

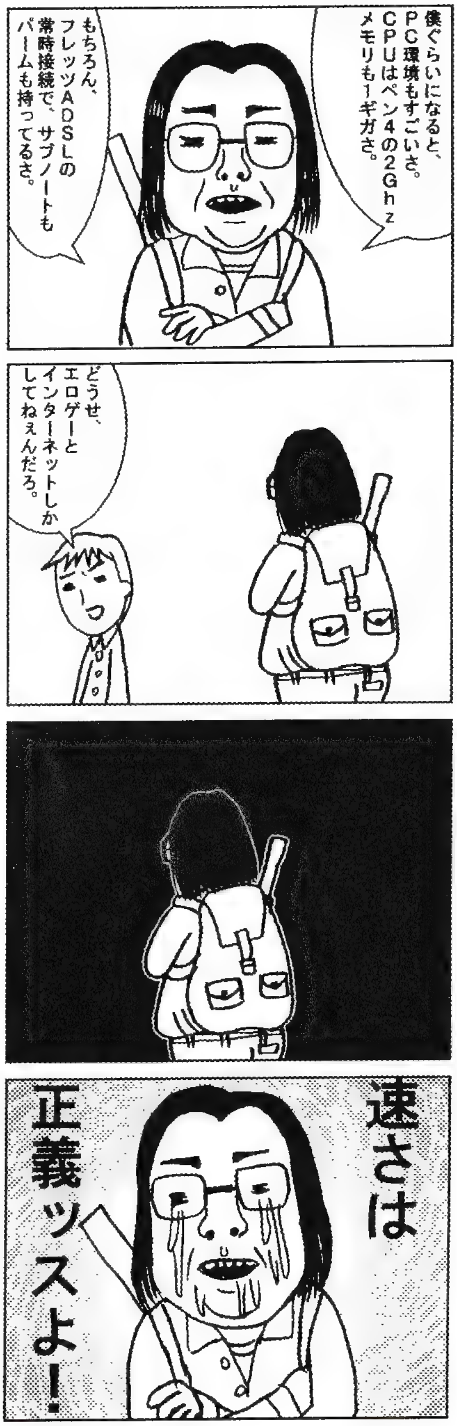


（さて、魔道か舞かどっちでしょう？（笑））

他機種に移植されていって後のゲームに影響をあたえたＭ・Ｓ・Ｘ・２なゲームはまだまだあります。
これからも、素晴らしいＭＳＸのゲームを忘れずにいたいものですね。

イタヲタ

ガンツ



アーカイブを使ってみよう

Let's use Onlinesoft!!

Text by Tatsu

ネットワークやオンラインソフト集の普及により、MSXでもオンラインソフトが一般的なものになってきたが、ソフトの使い方が分からないという人はいないだろうか。
ソフトの使い方がわからないことで自分の作品を見てもらう機会が減ってはソフトを公開している人にとって面白くないだろう。

そこで、とりあえずソフトウェアを使うのに必要なアーカイブと呼ばれる、ファイルを扱うツールの使い方についてMSXとWindowsマシンを対象にしてに説明しよう。

●MSXで使われているアーカイバ

日本のMSX用プログラムやデータの一般的な圧縮形式としては、LZH形式とPMA形式がある。

PMA形式

PMA形式は、ぺぱあみんと☆すたあ(当時、現在のハンドルネームはMiyo)氏が製作した、PMarcによって作られるアーカイブの形式で、登場当時は後述するLZH形式より圧縮率が高かったことから比較的古いソフトで多く使われた。アーカイブを作成できる環境がCP/Mと互換性のある環境(MSX-DOSなど)のみであったことや、その後LZH形式の圧縮率が向上したことから現在ではあまり使われていない。

MSXではPMextを、MS-DOSマシンではPMAを利用することで、展開できる。

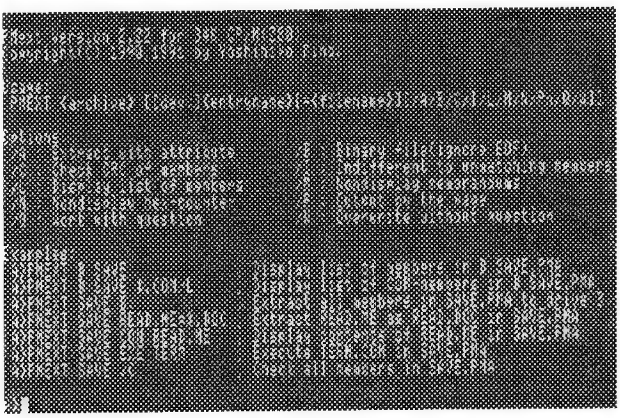
LZH形式

LZH形式は吉崎栄泰氏が製作したLHAやLHarcによって作られるアーカイブの形式である。ユーザー数の多いMS-DOS上で動作したことや、使い勝手と圧縮率のバランスがよいことから様々な環境で互換性のある圧縮・展開ツールや周辺ツールが作られ、日本を中心に世界中で広く使われている。

MSXではPMextやLHextで展開できる。

[PMext]

PMextは、Miyo氏によって製作されたアーカイブ展開ツールで、PMA形式とLZH形式の



[PMext]

ーカイブの展開を行うことができる。

PMextは色々な機能を持っているが、今回はとりあえず必要となるアーカイブ内のファイル名の一覧表示とファイル展開の方法について説明する。

ファイル名一覧表示

まず、アーカイブ内のファイル名一覧表示は、MSX-DOSのコマンドラインから次のように入力する。

> PMEXT アーカイブファイル名

アーカイブの中にあるファイルが多い場合は、一画面に表示しきれなくなるが、その場合はCTRLキーを押しながらSキーを押して表示を一時停止するなり、MSX-DOS2のI/Oリダイレクションを使って一覧をファイルにするなり、パイプライン機能を使ってテキストビューワーに読みこませるなりすればよいだろう。

展開

展開のほうは、MSX-DOSのコマンドラインから次のように入力すればよい。

> PMEXT アーカイブファイル名 展開するファイル名

展開するファイル名には、ワイルドカードが使えるのでアーカイブ内の全てのファイルを展開する場合は、全てのファイルを表すワイルドカード*.*を利用して、次のように入力する。

> PMEXT アーカイブファイル名 *.*

展開先のドライブ名を指定する場合は、第2パラメータにドライブ名を追加して次のように入力する。

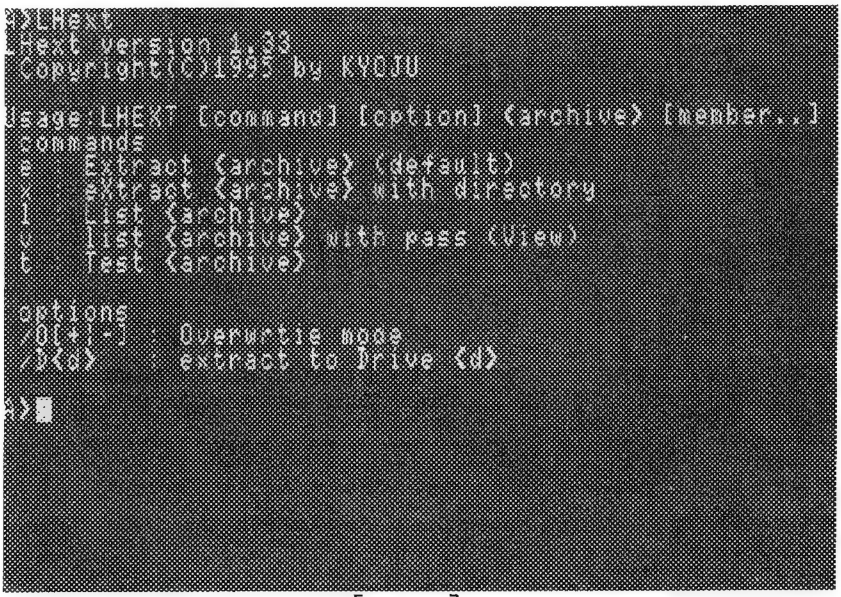
> PMEXT アーカイブのファイル名 ドライブ名:*.*

注意しておきたいのは、展開するファイル名には大文字しか使えないということである。これを忘れると正しいファイル名を指定しても正常に認識されずうまくファイルを展開できない場合があるので、常に大文字で指定する癖をつけておくとよいだろう。

[LHext]

LHextはきょうじゅ氏によって製作されたアーカイブ展開ツールで、LZH形式のアーカイブを展開することができる。

PMextでもLZH形式のアーカイブを展開することができるが、LhextはPMextより高速な上、PMextでは不可能なLH6形式のアーカイブPMextでもLZH形式のアーカイブを展開することができるが、LhextはPMextより高速な上、PMextでは不可能なLH6形式のアーカイブを展開することができるという利点がある。加えて、



[LHext]

PMextはMSX-DOSの元となったCP/M用に作られているため、展開したファイルのサイズが128バイト単位になるという仕様があるが、LHextは最初からMSX-DOS用に作られたので、この欠点も解決されている。

このようなことから、PMextとLHextを併用するとより便利に使えるであろう。

こちらについてもとりあえず、必要となるアーカイブ内のファイル名の一覧表示とファイル展開の方法について説明する。

ファイル名一覧表示

まず、アーカイブ内のファイル名一覧表示は、MSX-DOSのコマンドラインから次のように入力する。

> LHEXT L アーカイブのファイル名

1画面に表示しきれない場合は、CTRL+Sキーや、MSX-DOS2のI/Oリダイレクションやパイプライン機能を駆使するとよいだろう。

展開

展開のほうは、MSX-DOSのコマンドラインから次のように入力する。

> LHEXT E アーカイブファイル名

第1パラメータのEはExtractの頭文字で、アーカイブからファイルを引き出す操作を指定している。

展開先のドライブ名を指定する場合は、次のように、/Dオプションを指定すればよい。

> LHEXT E /D展開先のドライブ名 アーカイブファイル名

/Dと展開先のドライブ名の間には、スペースを含めてはいけないことに気をつけよう。

他機種で展開する

さて、ここまではMSX実機でのアーカイブの展開法について説明してきたが、Internetを始めとしたネットワークを利用してソフトなどを入手するのに他機種を利用する人も多いだろう。

LZH形式はさまざまなツールが使えるので問題ないがPMA形式は他機種では全く普及しておらず、MS-DOSマシンではPMシリーズの作者であるMiyo氏が製作したPMAを使うしかアーカイブを扱う方法はない。MS-DOSマシン以外ではエミュレータを使ってPMextを使う以外に展開する方法がないので、素直にアーカイブをMSX実機に持っていって展開する方が良いだろう。

では、次にPMAの使い方について説明する。

[PMA]

PMAはMiyo氏がPMシリーズをMS-DOSマシンへ移植する過程で製作した、PMA形式のアーカイブを展開するソフトである。

PMAではPMextと異なりPMA形式のアーカイブのみを展開することができる。

特徴としてはコマンドラインの書式がLHAやLHextに似ている点が挙げられる。また、階層化ディレクトリをサポートしているMS-DOSマシン用に製作されているので、操作対象となるアーカイブファイルやファイルの出力先の指定にディレクトリ名を指定できるのも特徴といえる。

ファイル名一覧表示

まず、アーカイブ内のファイル名一覧表示は、MS-DOSのコマンドライン(WindowsではMS-DOSプロンプトやコマンドプロンプトを起動する)から次のように入力する。

> PMA アーカイブのディレクトリ・ファイル名

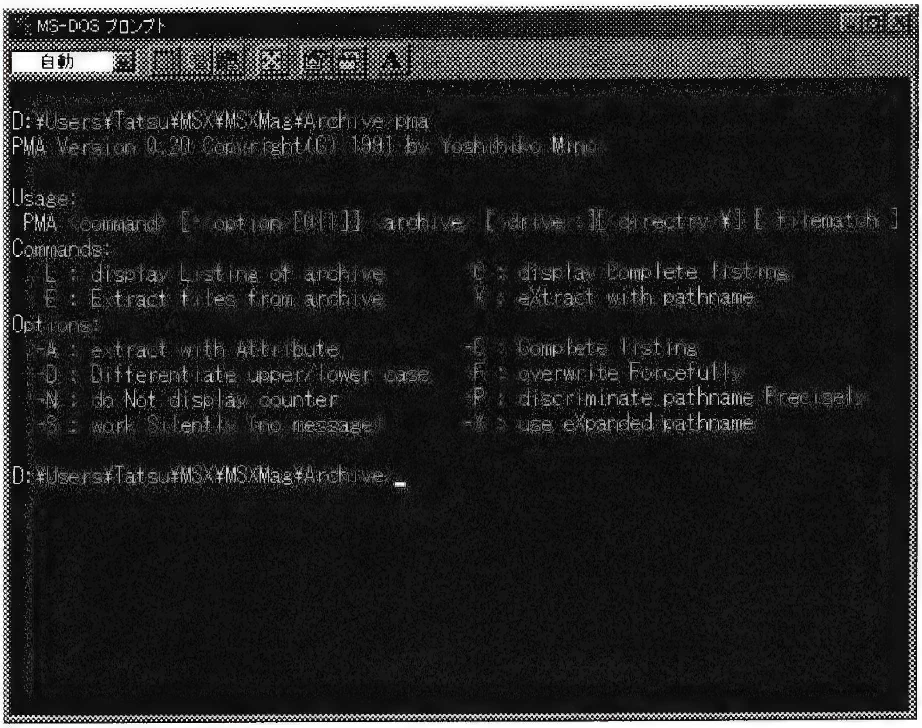
ファイル名のリストはコンソールに出力されるので、ファイル数が多い場合はCTRL+SキーやI/Oリダイレクション、パイプライン機能を駆使するとよいだろう。

展開

次に、アーカイブの展開であるが、MS-DOSのコマンドラインから、次のように入力すればよい。

> PMA E アーカイブのディレクトリ・ファイル名

実際に展開されたプログラムやデータを利用するのはMSX上であり、MSX上で使うディス



[PMA]

クに直接展開できれば展開したファイルをコピーする手間が省ける。というわけで、次に展開されたファイルの出力先を指定する方法を説明する。

展開されたファイルの出力先は、アーカイブのディレクトリ・ファイル名の後に展開先のドライブ・ディレクトリ名を指定すればよいので、コマンドラインから次のように入力すればよい。

>PMA E アーカイブのディレクトリ・ファイル名 出力先のドライブ・ディレクトリ名¥

出力先のドライブ・ディレクトリ名の末尾には必ず¥をつけなければならないことに気をつける必要がある。

現在主流となっているAT互換機ではMSXで使う2DD・9セクタフォーマット(720KBフォーマット)のフロッピーディスクが読み書きできるので展開先をフロッピーディスクにすると良いだろう。

●入手先

これらのソフトはオンラインソフトを使う上での前提なので多くのところで手に入るが、今回はInternet上での入手法について軽く説明する。

PMext & PMA

PMextとPMAは作者である、Miyo氏の Webページ(http://www.asahi-net.or.jp/~am9y-mn/)から入手することができる。

LHext

LHextは、日本のMSX用フリーソフトが集結しているFSW倉庫(http://w3.to/tarosan/)から手に入れることができる。

●オンラインソフトを使ってみよう

アーカイブの扱い方がわかれば大抵のオンラインソフトを使うことができるといえる。

MSX用のオンラインソフトがあるところとしては前述のFSW倉庫やVector (http://www.vector.co.jp/)等がある。

この記事をきっかけに多くのユーザーがオンラインソフトに触れてくれると幸いである。

魅惑のMSXロゴマーク
～MSXロゴの亜種たち～

Text：よしまつTUQ

ＭＳＸロゴ。それはユーザーの心のよりどころでありました。ＭＳＸ２、２＋、turboRと少しずつ形を変えましたが「Ｍ」「Ｓ」「Ｘ」の３文字が繋がったこのロゴの基本は変わらず、ＭＳＸのコンセプトを伝え続けています。

特に現在までＭＳＸユーザーであり続けた人にはさらに特殊な意味を持つらしく、「似非ＲＡＭディスク製作キット」（フロントライン、現在品切れ）のラベルに印刷されたそのマークを見て「とても嬉しかった」という感想があったそうです。

ところでＭＳＸの長い歴史の中で、このロゴマークも純正とは異なるものが存在していることが知られています。それらの中から代表的なものをまとめてみました。

まず第１弾。

MSX

これはどこに使われたロゴでしょうか。

なんとも怪しげです。妙に上がすぼまっています。そのせいか「Ｘ」の右肩のあたりに迷いが感じられます。なんか細いし。

冗談で「アジアの違法品のやつです」と言ったら信じられかけてしまった思い出がありますが、実はアスキー謹製のロゴなのです。これは登録商標の申請に使われたもので、おそらくロゴの初期案だったのでしょう。

現在も特許庁のホームページから検索するとこのロゴを見ることができます。他にＭＳＸ２＋やturboRのロゴについても検索で表示されましたが、それらは今と同じ物なので別に面白くありません、念のため。

その２。

MSX2 SERIES

今度は外形は似ていますが中がなんだか変です。よく見ると一文字ずつ強引に区切ってありますね。

これはコピーツール『THE FILE MASTER』に使われていたもの。販売元の「京都メディア」は当時のソフト開発側に恐れられた、コピーツールメーカーの一つでした。でも、この会社はもうありません。もう一つの『COPY AID・天下無敵』に比べるとかなり高価だったため、ＭＳＸではあまり使われなかったようです。

なぜわざわざこんな意味のないロゴを作っていたのかは謎です。もしもの時に「これはＭＳＸ用じゃないんです」とでも言うつもりだったのでしょうか。泥縄的な感覚がいかにもアングラっぽくていい味出してます。

このロゴは説明書から取りましたが、パッケージのロゴも全て上のように区切られたものになっています。

次いってみましょう。

MSX2 MSX2+

ＭＳＸ２／ＭＳＸ２＋、本当はこの後にturboRのロゴが続きますが、よく見ると数字の部分が純正のものとは違っていますし、「＋」もなんだか縦横が揃っていません。

これはマイクロキャビンのゲー

ムで見られたもので、「The Tower of Gazzel　ーガゼルの塔ー」のパッケージから撮影しました。同ソフトのパッケージにこのロゴがコピーされていたのを見た事がありますが、「ああ、この人もキャビン好きだったのだなあ」と思ってしまいす。他に「キャンペーン版大戦略Ⅱ」にも似たようなウソロゴが見られます。

しかしこれより古い「殺人倶楽部」はちゃんとしているし、またガゼル〜の翌年の「プリンセスメーカー」のロゴも純正ロゴになっています。謎です。

次のは先ほどのものと似てます。合成ロゴとでも言いましょうか。



ちょっと見たところ正しいようですが、「２」が明らかに小さいのが分かります。これは日本語カートリッジ「ＨＢＩ－Ｊ１」（ソニー）のカートリッジラベル。ハードメーカーも謎の創作をしていたとは…。前にも後にもちゃんとしたロゴの製品を出しているのに、なぜなんだ。

最後の大トリ。ソニーはやってくれました。この一番下の写真は一般の方が目にする機会は少ないであろう、ソニーの販売店向けカタログに掲載されていたもの。一部マニアには有名ですが、1999年度版までプリンタ（ＨＢＰ－Ｆ１Ｃ）、拡張フロッピディスクドライブ（ＨＢＤ－Ｆ１）、ビデオデジタイザ（ＨＢＩ－Ｖ１）が生産終了品ながら在庫有りとして掲載されていました。

本来はカラーですが、会社にあったものをナイショでコピーしてきたので白黒なのはゴメンナサイ。でも、印刷したらやっぱり白黒ですよね。

え？どこが変か分からない？チッチッ、甘いですな。左下を拡大すると…。

な、何だこりゃ〜。太い、イビツ、似ていない。モロ手書きです、これ。しかも２つとも微妙に違います。「２」「２＋」の太さも違っています。記憶を頼りに描いたのでしょうか。それにしても、ここまで堂々と間違ってると何かドラマすら感じさせてくれます。製品にはちゃんとしたロゴがついているのに、ねえ。

「あー吉田（仮名）君、ここに入るロゴないかねえ」

「えー、今更ＭＳＸですかぁ。ないですよ〜」

「仕方ない、じゃあ適当に描いておいてくれたまえ」

「えーと…こんなんだったかなあ。え？もう締めきり？出しまーす！」

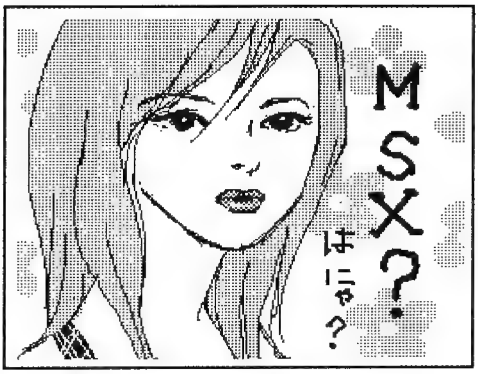
…うそです。これはフィクションです。ソニーの皆さんごめんなさい。

ちなみに2000年度版ではＨＢＤ－Ｆ１しか載っていないため、このロゴは無くなってしまいました。関係者しか見ないようなものにどうしてこんなロゴを作って載せていたのか。吉田（仮名）さんはアスキーに恨みでもあったのでしょうか。歴史の波に飲まれてしまった今となっては、何も分かりません。

いかがだったでしょうか？え、知ってて役に立つのかって？はい、何の役にも立ちません。実はこの他にもいくつかあるのですが、あまりにもバカバカしいので有名どころのものに限りました。

「僕はもっとヘンなの知ってるぜ！」という奇特な方がおられましたら…どうしよう。う〜ん、奥付の編集部までお知らせください。面白かったら編集部から謝礼出るかもしれません（編：出ません!!）。それでは〜。





実録!! MSXの知名度!!

この本を手にしている方は、当然ＭＳＸが何であるかはご存知だと思います。
しかし、世紀も変わり、世間一般でＭＳＸはどのように認識されているのでしょうか？
知らない人はＭＳＸという文字列にどんな反応をするのか？
今回、ＭＳＸとは全然関係のない映画系チャットにＭマガ編集部より刺客を送り込み
リサーチしてみました。
一部始終を録画中継でお届けいたします。

★ しらかみ ＞ お集まりの娘さんたち、ちょっと協力していただけないでしょうかいな？

★ とも ＞ なんざんしょ？＞しらかみサン

★ しらかみ ＞ いきなり「MSX」について語っていただきたいんですが…。世間ではMSXってこんなもんよ、ってことで、非パソコン・ゲーム系のとこに集まる女性ってことでサンプリング対象としては非常に魅力的なのです。「そんなもんしらん」「たぶんMSXってこんなもん」（例・日産の新しい車だと思う）等適当に言って欲しいのです。

★ ＫＫ ＞ しらないもん。＞ＭＳＸ。。。おじさんが持ってたって事が判明したけど。

★ しらかみ ＞ そうそう。「しらない」でもいいから。適当に。

★ とも ＞ MSXってわかんない・・・＞しらかみサン

★ しらかみ ＞ むしろ知らないってわかってて聞いてるから。

★ あいこ ＞ ぜんぜんわかんないよ～＞ＭＳＸ

★ しらかみ ＞ 「例・フランスの特急」「例・ブルネイの国家公安委員会だと思う」

★ とも ＞ それじゃ～『新しいゲームのなにかかな？って感じ』＞しらかみサン

★ ＫＫ ＞ ＳＭＸだったら、スペシャルなＳＭのコースかな？なんて。。。。ってこういう答えでしょうか（それともマジで？）

★ とも ＞ こんなんでいいの？＞しらかみサン

★ Ｍ ＞ 数年前にマツダのコンセプトカーでそんなのがありました(笑)。いやマジで。＞MS-X

★ とも ＞ ＫＫ～～～（笑）

★ ＫＫ ＞ ヤマハのエレクトーンの機種の名前～～

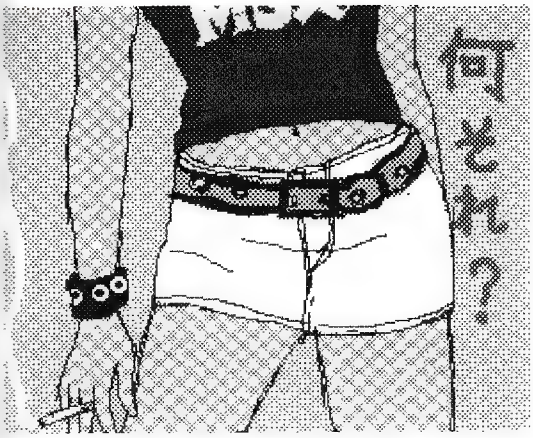
★ しらかみ ＞ ゲームの何か！なんか新しい周辺機器みたいな感じ？

★ しらかみ ＞ いや、もう、どんなんでもあり。

★ しらかみ ＞ YAMAHA－ＭＳＸって感じ？＞ＫＫ （ヤマハのMSX、たしかにあったけど）

★ ＫＫ ＞ 公開はされたものの、人が入らなかった、サイバーパンクＳＦ映画～～

★ とも ＞ PS2 とかみたいに新しいゲームの



★ あいこ ＞ ともちゃんに１票！

★ しらかみ ＞ おお、最新機種！かっこいいー！ってかんじ？＞とも

★ とも ＞ あいこサンも一緒！一緒！

★ しらかみ ＞ PS２と並べられるイメージですかい。

★ とも ＞ カッコイーとは思わない（笑）＞しらかみサン

★ ＫＫ ＞ ＳＦＸは特殊効果でしょ？そうじゃなくて「ＭＡＴＬＩＸ」みたいに題名よ～～まあ、意味はないけど。。

★ しらかみ ＞ もっとバカにされる予定だったのだけど…

★ あいこ ＞ 前にpanasonicが出してたゲーム機って感じ？（名前忘れた）売れなさそ～＞しらかみさん

★ とも ＞ いや～～並べられるかどうか・・・（笑）<PS2>しらかみサン

★ しらかみ ＞ かっこわるい新機種！出てすぐ廃れる（笑）！

★ しらかみ ＞ ははは、３ＤＯね。＞あいこ

★ しらかみ ＞ 「うれなさそー。」やっぱそうなるか（笑）

★ しらかみ ＞ しかも、並べられない。

★ ＫＫ ＞ ＳＫ－Ⅱとか、ＤＥＷとか意外に化粧品もこういうネーミングあるから、メンズ・化粧品。あ、コロンとかは？

★ Ｍ ＞ Ｘ―ＢＯＸあたり(…ってこれも知ってるかどうか…)とダブらせてたりして。＞しらかみ

★ しらかみ ＞ サイバーパンク映画も、やっぱ垢抜けない感じなのかな…

★ しらかみ ＞ メンズ化粧品はどんな感じの商品？

★ しらかみ ＞ コロンもどんな香りなんだか。彼氏がＭＳＸ付けてたらどうする？

★ あいこ ＞ X-BOXってゲイツが今度だすやつだよね

★ あいこ ＞ う～ん。やっぱり車ともだぶるかな？ホンダNSX ）

★ しらかみ ＞ ほんとのＭＳＸもゲイツが昔出したやつだ＞あいこ

★ ＫＫ ＞ 彼氏がＭＳＸつけてたら？襲う～。で、つけてなかったら、襲う～（どっちにしてもＫＫ様の考えることときたら・・・）

★ しらかみ ＞ ＭＳＸもＮＳＸも、商標は同じ人が持っているらしい。っていうか、ＭＳＸ登録するついでにＮＳＸも登録しておいたから、商標使用料がホンダから入ってくるそうだ。

★ しらかみ ＞ おお、ＭＳＸフェロモンだしてますか＞ＫＫ

★ ＫＫ ＞ カメラの名前～～ＭＳＸ－2001とか・・・

★ あいこ ＞ ふ～～ん。物知りね～＞しらかみさん

★ しらかみ ＞ やっぱ、「型番」って感じだよね。高級そう？やっぱ安モンなの？＞ＫＫ

★ しらかみ ＞ 偏ってるからねぇ＞あいこ

★ かおり ＞ 今日はもう落ちます。じゃあまたね～！！

★ M ＞ 不思議と『バイクの名前』って出てこないですね。アルファベット三文字だから、ありそうなのに…

★ かおり ＞ あいこちゃん、もっと頻繁に来てね～～～！！

★ とも ＞ かおり～～～またね～～～～！！

★ とも ＞ あっ間に合わなかった～まただ～（泣）

★ ＫＫ ＞ かおりちゃん？？もう？

★ あいこ ＞ かおりちゃ～ん、

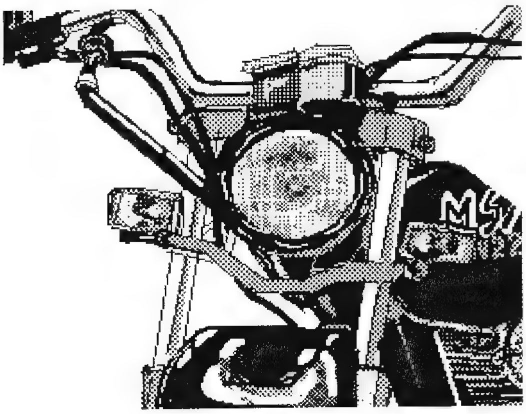
★ しらかみ ＞ 女の子はバイクの名前なんてあんまり気にしないのかな？（これも性差別だな）

★ あいこ ＞ ネコに何かあったのか？？かおり・・・（T―T）

★ しらかみ ＞ うーん。俺がＭＳＸなんかの話はじめちゃったからかな？

★ とも ＞ NSR！！＞しらかみサン

★ あいこ ＞ 彼氏が乗ってたらわかるけど、普通はあんまり興味ないかもね＞バイク



★ しらかみ ＞ ネコも、ポストペットだったら、簡単だけど、本物は大変だよなぁ

★ とも ＞ ゼファー＜呼び方違ったかな？＞しらかみサン

★ ＫＫ ＞ ３時間しか寝てないって言ってたよ、眠いって。かおりちゃん

★ とも ＞ 元カレがバイクのレースしてたり興味ある人だったから・・・

★ しらかみ ＞ そうそう、NSRもゼファーもバイクの名前。

★ とも ＞ かおり～寝不足じゃん！

★ しらかみ ＞ 後ろ乗ったりした？＞とも

★ しらかみ ＞ みんな体けずってるねぇ

★ あいこ ＞ ゼファーは私も知ってる！＞ともちゃん＞じゃあ後ろに乗ってたのね

★ ＫＫ ＞ 何とモーニング娘今度はブラコンに挑戦～～３人がユニット組んで、その名も『ＭＳＸ』～～『ＭＡＸ』じゃないわよぉ

★ とも ＞ NSRは運転させてもらって、ウイリ～した。泣いた。こけた。もう乗らない。

★ とも ＞ ゼファーは後ろ乗ったよ～大好きだったな～

★ しらかみ ＞ 元カレが？バイクが？

★ あいこ ＞ こわ～～～～＞ともちゃん

★ あいこ ＞ ゼファーはかっこいいよね～。元彼が一瞬バイクに乗ってて、少しの期間後ろに乗せられたよ。

★ とも ＞ ゼファーも元カレも！（笑）＞しらかみサン

★ とも ＞ 運転する方が気持ちいいんだろうけど後ろも快感だよね＞あいこサン

★ しらかみ ＞ そっかー。バイクにいい思い出があるのはいいことだ。

★ しらかみ ＞ で、モーニング娘ＭＳＸね。これも売れんのかなぁ…

★ しらかみ ＞ 女の子が後ろで風を感じてるとき、男は胸の感触を感じてるもんだ。＞バイク

★ ＫＫ ＞ ない。。。バイクの思い出。。。

★ しらかみ ＞ あー、じゃ、俺の後ろ乗りに来いって。＞ＫＫ

★ しらかみ ＞ 速いよー。走るよー。

★ ＫＫ ＞ しらかみは亀に乗ってるんでは(笑)？？

★ しらかみ ＞ おめーにもいずれのってやる＞ＫＫなんでこんな話になるんだ？

★ ＫＫ ＞ でさ、こういうアンケートって大抵テレカとかの薄謝があるけど、何くれる？＞しらかみ

★ しらかみ ＞ のってやるっつーのは、「～してあげる」ではなく「～してみせる」の～やるだ。

★ しらかみ ＞ ほんじゃーなんか送ろうか？

★ ＫＫ ＞ さて、話戻した方が良いべ？ＭＳＸねぇ。。。

★ あいこ ＞ (;_;)

★ とも ＞ 図書カード！！欲しい！！（爆）＞しらかみサン

★ あいこ ＞ m(_ _)m

★ あいこ ＞ (^^)/~~

★ しらかみ ＞ ああ、そういうこと？さよなら、おやすみ

★ とも ＞あれ～～あいこサン落ちちゃったの？

★ ＫＫ ＞ あいこちゃん？

★ とも ＞ わからなかったよ～＞あいこさー―――――――――ん！！

★ とも ＞ では、私も～

★ しらかみ ＞ っとかいってるあいだに、ともさんも協力ありがとね。

★ とも ＞ ＫＫ！しらかみサン！またね～

★ しらかみ ＞ おやすみー！

★ とも ＞ いえいえ・・・お役に立てたのか・・・怪しいが（笑）＞しらかみサン

★ ＫＫ ＞ エクソシストＭＳＸバージョンになるぞ（どういうバージョン？）＞しらかみ

★ しらかみ ＞ Ｒ指定？＞ＫＫ

★ しらかみ ＞ あー、ってとこで、まじ、風呂行くさ。

★ しらかみ ＞ カキくって倒れてた間、風呂はいってねーもん。

★ ＫＫ ＞ 大変だ（笑）

★ しらかみ ＞ コロンでごまかしてた。＞フランス貴族がっつーの

…と、いうわけで、どうにも脱線しがちでしたが、思ったよりも好感触？なＭＳＸでした。（まったく、知らないからで、ちょっとでもＭＳＸのこと知ってたら、また反応が違った気も…）と、いうわけで、もうすぐＭＳＸも華麗に大復活して、ギャルの間でも大人気…かな？

＝＝＝参加者紹介＝＝＝
とも…２０台女性。レオ様好き。
ＫＫ…２０台女性。英文学科。レオ様好き。
あいこ…トイストーリーマニア。レオ様好き。
かおり…３０台女性。ネコのブリーダーをやっている。って、今回ほとんど絡んでないですね。レオ様好き。

しらかみ…映画チャットへのＭＳＸからの刺客。本誌編集長。女の子好き。
M…一緒にまぎれこんでいた、男性ＭＳＸユーザー。匿名希望。

イラスト：ＫＫ（ちなみにこの記事に使用されているイラストはすべてＳＣＲＥＥＮ５で表示可能なＣＧです。）

もう半歩前へ。

Text/Illustration: KOBA



まず最初に、私は皆さんに謝らなければいけない。

正直な話、21世紀になって「ＭＳＸの本」が発行されるとは思ってもみなかった。もちろん販売されるとも思っていなかったし、なにより購入する人がいるとも思わなかった。

この場を借りて謝罪いたします。申し訳ありませんでした。皆さんのＭＳＸに対する愛の深さに感動しております。愛の力に打ちのめされています。愛の波動に洗脳されています。

ＭＳＸ万歳！ＭＳＸ最高ー！！

実機がそろそろ寿命な人も、すでにお亡くなりになった人も、今は「エミュレーター」という便利なモノを使ってパソコン上で名作ソフトを楽しめる。某メーカーも過去の有名なＭＳＸソフトを家庭用ゲーム機に移植して販売したり、他機種の良作ゲームをＭＳＸに移植する試みがあったりして、ＭＳＸの話題には事欠かない。ＭＳＸの未来は安泰だね！これで21世紀も安心だ！！

…ちょっと待て。
本当に安泰か？本当に安心か？

確かに話題はあるがすべて「過去の作品又は多機種ソフト頼り」ではないか。このままでは80年代リバイバルブーム終了と同時にＭＳＸの話題も消えてしまいそうだ。

これはいけない。何とかしなければ。
何とかする…って、何をする？

愛があるだけではダメなのか？「がんばれ〜」と応援するだけではダメなのか？エミュレーターを使ったりゲーム買ったりしているだけならダメなのか？友人達と「ＭＳＸっていいよな！」と語り合うだけではダメなのか？

…残念ながらダメなのである。

「思い出」として残していくならこの方法でも良いが、「存在した証拠」を残していくには、この方法では力不足なのである。「じゃあ、何をしろと言うのだ？」と思われる方も多いだろう。そこで私は提案する。

「『同人』をやってみないか？」と…。

「ンな事言っても俺プログラム組めないし、曲作れないし、絵描けないし、実機死んでるし、社会人だし出来ないよ。」この本を読んでいる人の8割はこう考えているだろう。

…だが愛はある。この本を読んでいるあなたにはＭＳＸに対する愛がある。その愛があれば同人は出来る。逆に愛がなければ同人は出来ない。

◆

現在、非常に残念な事だがＭＳＸは同人の世界でのみ生き続けるパソコンとなっている。今のＭＳＸの歴史というのはＭＳＸ同人の歴史と言っても過言では無いだろう。ＭＳＸ同人をやるという事はＭＳＸの歴史に関わる事…もしかしたらＭＳＸの歴史を作る事になるのかも知れないのだ。自分の力で歴史が生まれる。これほど素晴らしい事が他にあるだろうか？

同人を始めるという事は決して難しい事ではない。全国各地で時折開かれる「ユーザーの集い」に参加してみるのも、同人のきっかけになるだろう。即売会などの大きなイベントに客として参加してみてもいい。そこで他のサークルと知り合って、同人を始める人もいる。また、イベントスタッフに迷惑をかけない行動を取る事によってそのイベントを成功に導く事も出来る。小さな心掛けが大きな結果を生む良い例だろう。

同人サークルに直接参加し、ソフト制作に関わってみるのもいいかもしれない。プログラムなどの技術があれば一番良いが、無い場合でも参加方法はある。ゲームのアイディアを出したり、配布用ディスクを調達したり、広報を担当したり。特に広報はゲームの売れ行きを左右する為、非常に重要な役どころだと思う。ソフトが売れれば次回のやる気に繋がるからだ。

ソフトの感想をサークルに送ることによって、間接的に参加する事も出来る。特にアンケート用紙が付属してきた場合は返送してあげよう。必ず感謝されるはずだ。

自分のホームページを持っている人はＭＳＸへの愛を書き綴ったコラムを載せてみてはどうだろう？自作プログラムの実行画面を載せてみたりするのも良いかも知れない。音楽ファイルのダウンロードなどもいいだろう。

最近はＭＳＸ形式の音楽ファイルをコンバートしなくてもパソコン上で聞くことが出来るようになった。画像は一度ＢＭＰ形式に直してからブラウザで閲覧できる形にすれば問題無いはずだ。読者の中にはインターネットや多機種パソコンに生理的嫌悪感を覚える方もいるかも知れないが、時代は流れたのだ。せっかく使えるのだからとことんＭＳＸの為にコキ使ってやろうではないか。

同人に参加する方法を少しばかり書いてみたが、いかがだろうか？これらの事すべて「自分からアクションを起こさなければ始まらない」事に気が付かれたろうか？

◆

今まで我々はＭＳＸ存続について軽く考えていた。黙っていてもある程度情報が入ってきた。誰かが頑張っていればそれなりに続いていくと思っていた。我々はあまりにも受け身になり過ぎていた。他人に頼り過ぎていた。「ＭＳＸはまだまだ元気です！」などという言葉はどう考えても言えない。すでに体力の限界を超えている。気力だけでもっている状態だ。その気力の源になる物･･･それが我々だ。我々「受け身になり過ぎていたユーザー」なのだ。

今ＭＳＸは新しい力を必要としている。これからの時代、21世紀という名の時代をしぶとく生き残る為に。それを可能にするのは･･････もしかしたら、あなたかも知れない･･･。



MSX magazine 刊行記念読者プレゼント



ミュージックCD「完全攻略キョクゲン／PLEARURE HEARTS」

提供：PRIMITIVE SOUND

http://www01.vaio.ne.jp/pen/ps/

※「M改」からそれぞれ97年、99年に発売されたMSXシューティングの熱血最強サウンドをCD化。

10名様

新作ソフト「カーニバルボムリー」

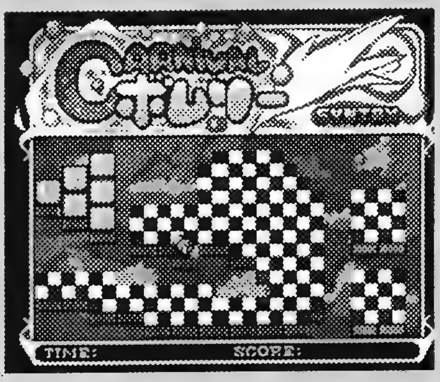
MSX2対応　価格未定　メディア：CD-ROM+FD

提供：SYNTAX

http://www.imahi.com/

※横スクロール
ジャンピングアクション

10名様



MSX中古ソフト

提供：レトロゲームメールマガジン『レゲー・FAN』編集部

http://www.cam.hi-ho.ne.jp/shir

各1名様

●MSX以降ROMソフト：ダムバスター・ファイナルゾーン・ザナドゥ・ぼうけんろまん

●MSX2以降DISKソフト：パックマニア・ドラゴンバスター・幽霊君・フリートコマンダーII・ロマンシア・ウシャス・ドラゴンスレイヤーIV

●MSX2以降DISKソフト：テトリス・ジーザス・三国志II・DPS-SG・DPS-SGset2・DPS-SGset3・闘神都市・ディルナノーグ・神の聖都・ディスクステーション２号・起動戦士ガンダムMSフィールド・ドラゴンナイト・ポッキー・魔導師ラルバ総集編

●MSX2+以降DISKソフト：ミッドガルツデュアルサイド

※中古ソフトですので商品の痛み、付属品の欠品はご容赦ください。

応募方法

住所・氏名・年齢・希望の商品名に以下のアンケートの答えを添えてご応募下さい。

①今号で良かったコーナーと理由　②今号で悪かったコーナーと理由
③好きなＭＳＸゲーム　④もういちどやりたいＭＳＸゲーム

③、④は感想文、紹介文も添えていただけますと幸いです。

※当選者の発表は商品の発送を以って替えさせて頂く予定ですが、発表があった場合に、本名が掲載されることに問題がある方は、ペンネームも併記してください。

〒131-0033 東京都墨田区向島3-39-2 MSXマガジン編集部 アンケート係
E-mail:inuzori@geocities.co.jp

終末の過ごし方
for MSX

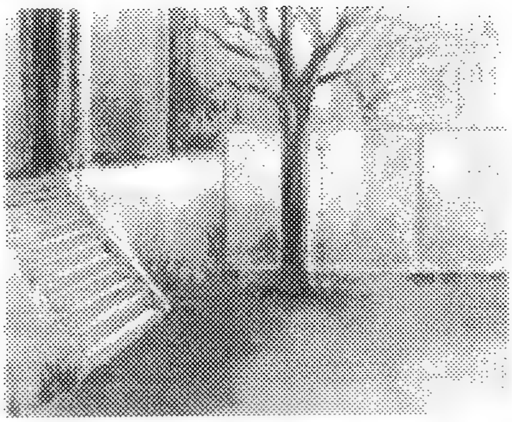


18歳未満の方への販売は出来ません

2001年9月22日・23日
MSX電遊ランド2001特設会場にて200本販売

2DD 8枚組
価格 4800円

著作 アボガドパワーズ
制作/販売 終末の過ごし方 for MSX 制作委員会
http://www.pinky.ne.jp/~syumatsu/



史上最大! 8bitパソコンMSXの大逆襲

MSX電遊ランド

■会場　ヒロセ無線特設会場(JR秋葉原駅下車・徒歩1分)

■日時　2001年9月22日(土) 11:00～18:00（講演）

2001年9月23日(日) 11:00～18:00（即売会）

今年もやってきましたＭＳＸ電遊ランド。９月23日に行われるユーザーの展示即売会に加え、今年は９月22日が一日中講演会。あんな人やこんな人の色々な話が聞けるゾ!!　両日行われる展示会では、ここでしか見れないなつかしのハードや世界の珍しいＭＳＸ、ＭＳＸ－ＰＬＡＹｅｒ（公式エミュレータ）β版の展示、ＭＳＸ・Associationのシングルチップ ＭＳＸ試作機の紹介などもあるゾ!!

【基調講演-1】13:30～14:30

山下良蔵
（アスキー技師長）
「MSX-PLAYer進捗状況」
マルチプラットホームを目指すMSX公式エミュレータ。ゲストを交えて、その可能性を紹介する。



【特別講演-1】11:00～11:50

前田一泰
（元松下電器産業技術部長）
「MSX誕生物語」
8bitの統一規格MSXはどのようにして産まれたのか松下の立場から見たMSX誕生物語り。



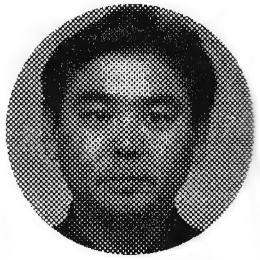
【基調講演-2】14:30～16:00

西和彦（アスキー特別顧問、MIT客員教授）
「MSXの未来インフラ、プラットホーム、コンテンツのビジョン」
国連大学、マサチューセッツ工科大学の各プロジェクト紹介。MSXはどうなるのか。西和彦の展望。



【特別講演-2】16:30～17:30

田口旬一
（元MSXマガジン編集長）
ゲスト：北根紀子
（元MSX・FAN編集長）
「MSXマガジンの思い出（仮）」
MSX誕生と共に創刊されたMSXマガジンの初代編集長に当時の苦労話や秘話の数々を紹介して頂く。



プログラムコンテストを開催!?

MSX公式エミュレータ「MSX-PLAYer」が配付された暁には
もう一度MSXに触れる機会がきっと増えるはず。
でもどうせ触れるなら、ついでにMSXでプログラムを組んでみないか？

いよいよ発表されたMSX-PLAYerですが、年末から新年にかけてver1.00（正式公開版）がリリースされるようです。それに合わせてプログラムコンテストを開催するしよう、という気運が高まって来ています。

今年の「MSX電遊ランド2001」で正式に発表されるはずですが、MSXマガジン編集部からもこれをフライング気味に支持し発表しちゃいます。

以下の企画でどうでしょう？

■ゲームプログラム
■音楽部門
■映像部門
■ツール部門
■一発芸部門

などなど…MSXを使ったプログラムであれば何でもＯＫ！とにかくお手軽なプログラミング環境として２１世紀を迎えてもその輝きは色あせない「MSX－ＢＡＳＩＣ」で作った自慢のプログラムを発表して、世間をアッと言わせそうではありませんか。

応募先は電遊ランドホームページや、近く用意される予定のMSX-Association のホームページで告知されることと思います。なお現状、編集部の方では以下の暫定ルールを聞いています。

ルール（予定）

・プログラムのテーマは自由。
・すべてのMSX規格が対象。(MSX,MSX2,MSX2+ 及びMSXtRの４種類)
・全データ容量は10KB（10240bytes）以内。
・ファイルが複数存在する場合は112ファイル以内。
・マシン語、C言語など、BASIC言語以外の応募もOKだが、MSX Disk BASIC より起動すること。（起動用のBASICプログラムもデータ容量に上乗せする）
・MSXべーしっ君など既存の拡張BASICも上乗せ扱い。
・審査はMSX実機（FS-A1ST またはGT）のみで行う。

おやくそく

・商業的に未発表のオリジナル作品に限る。Ｍマガ、Ｍファン、ベーマガなど、書店流通の雑誌に掲載された作品は応募不可。
・ボツになった作品はＯＫ。でもせっかくだから改良しよう。
・ＮＶなどアマチュアのメディア上で掲載された作品はＯＫ。
・自分のホームページで配信している作品もＯＫ。
・保存されているハードウェアの設定を変更する作品も無効。（ＳＥＴ　ＢＥＥＰ、ＳＥＴ　ＡＤＪＵＳＴ、辞書の消去など）
・その他倫理上・教育上問題ありと審査員が判断した作品は無効。（アダルト、残虐描写、ＭＯＴＯＲ命令（ハード壊す？）など）

審査

・審査はMSXにゆかりのある方々にお願いする予定。
・MSX-Association よりMSX-PLAYer の正式発表と同時に入選作を公開。

応募方法は以下の２通りを予定しています。
１．Ｅメールによる添付ファイル
２．フロッピーディスクの郵送

受付が決定していないのですが、「電遊ランド公式ホームページ」でも詳細を随時発表します。

http://www.msx-denyu.com/

◆

というわけで、かつてMSX職人だった方もこれから入門する方もハリきって行ってみましょう。とにかく、参加することに意義がある！皆さんのご参加を心からお待ちしています！

MSX電遊ランド2001

Syntax

http://imahi.com/

ぽっぷらいと

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Bay/5798/

マインライナー

NO URL

CTRL+G

http://est.coco.co.jp/popipu/

いなが庵

http://est.coco.co.jp/inaga/

モオソフト

http://www.din.or.jp/~mosoft/

フロントライン

http://www.sakura-catv.co.jp/~u-shinji/

似非職人工房

http://www.hat.hi-ho.ne.jp/tujikawa/ese/

GIGAMIX

http://www.gigamixonline.com/

TAKO-SYSTEM

http://www2u.biglobe.ne.jp/~caveofts/

ふかちん工房

http://www.01.246.ne.jp/~fuka3156/

Tomorrows Soft.

http://www2u.biglobe.ne.jp/~caveofts/

犬橇舎

http://www.cam.hi-ho.ne.jp/shir

参加サークル一覧 (9月中旬現在)

MATSUMOTO GROOVY
http://eteworks.pos.to/m-gro/

PRIMITIVE SOUND
http://www01.vaio.ne.jp/pen/ps/

BX_PROJECTS
http://village.infoweb.ne.jp/~bxpro/i/

どらごんそふとわ～く
http://www.dorasof.com/dorasof/

POPCoRN
http://www2.ocn.ne.jp/~nishikaw/popcorn/

土偶部
http://isweb20.infoseek.co.jp/art/timeokan/

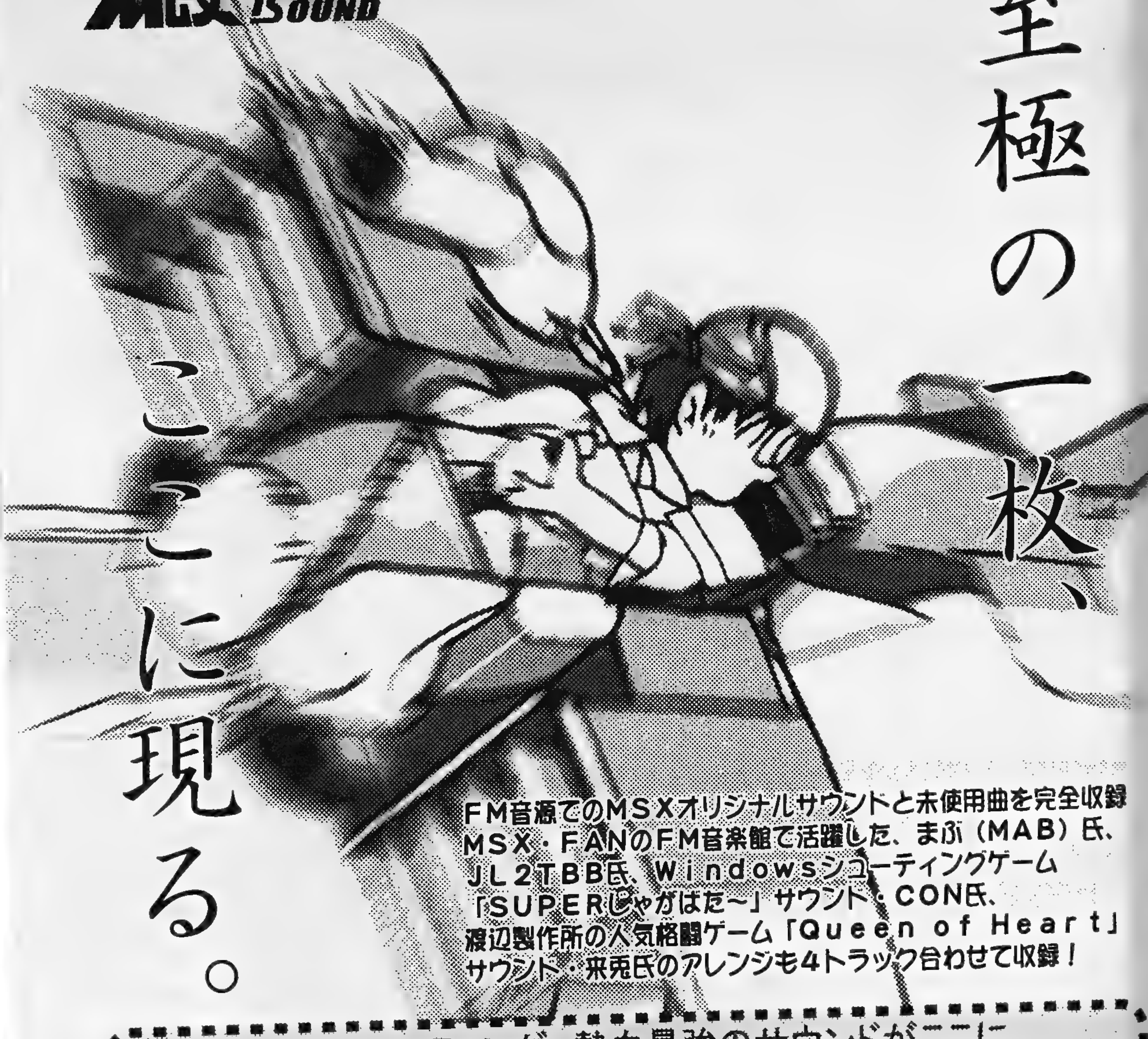
終末の過ごし方 for MSX 製作委員会
http://www.pinky.ne.jp/~syumatsu/

日本協賛党
NO URL

BEEPBOY
http://www.interq.or.jp/mercury/yamato/

M改 PRIMITIVE SOUND

至極の一枚、ここに現る。



FM音源でのMSXオリジナルサウンドと未使用曲を完全収録
MSX・FANのFM音楽館で活躍した、まぶ（MAB）氏、
JL2TBB氏、Windowsシューティングゲーム
「SUPERじゃがはた～」サウンド・CON氏、
渡辺製作所の人気格闘ゲーム「Queen of Heart」
サウンド・来兎氏のアレンジも4トラック合わせて収録！

MSXシューティング、熱血最強のサウンドがここに

完全攻略キョクゲン／PLEASURE HEARTS
オリジナルサウンドトラック

PSCD-1001 税込定価￥1,000

好評発売中!!

通信販売申し込み・お問い合わせ先
URL: http://www01.vaio.ne.jp/pen/ps/
E-mail: pen@vs01.vaio.ne.jp
〒121-0824 東京都足立区西伊興3-3-13 PRIMITIVE SOUND




チャチャー
チャラリラ
チャラリラ〜〜!!
EXTRA STAGE
ファミコンの鷹
HAWK OF FAMILY COMPUTER
強童子　伍
そんな! エクストラステージ
お前の自作ゲームで戦ってるのにそんな手を使うのか!
そうよ! ひどいわ!
バカよのぅ
ワシのゲームで戦うという時点でワシの勝利は決まっとったんじゃ


ファミコンに留まらず 数々のゲーム勝負を
制してきたお前を 破ったとなれば
一気にMSXの関心も 高まるというもの
これがワシの計画した
『MSXリバイバルプロジェクト』！！
MSXの認知度が上がれば修理部品の供給不安も解消される
今までMSXを鼻で笑ってきた奴らを見返す事もできる
秋葉原で企業後援のイベント開催！
法に触れないエミュレータの開発！
そしてなによりも廃刊になったMSX雑誌を復刻したりできるというもんじゃ！
卑怯な手を使ってよく言うぜ…。
ポピューン
ポピューン


ギュルルル
!?
……ま、まさ、か
なに？
この音…
効果音かしら？
鷹、聞こえるか？
その音は多分
ドライブ不良だ
他のゲーム機で
経験があるからわかる
ドライブ
不良…
徹夜でこのゲームを開発したせいで
ドライブベルトが痛んじまったのか？
ドッ!!
ギュル…
ギュル…
しっかりせい
ワシとお前は
一身同体じゃろう
ホレ、
し、しっかりせんかい！
あああ


俺の勝ちだぜ
文句はないだろ
ファミコンの鷹よ
今回は救われたな。
じゃがワシはあきらめんぞ！
バッ
MSXによるMSXのための楽園（ユートピア）を作るまでは、絶対にワシはあきらめんからな！
その時にまた会おう、
ファミコンの鷹…。


EGG
Engrossing Game Gallery
EGGプロジェクト発動！
名作の数々が2001年秋Windows上に復活！！
あの機種や、この機種や、その機種の！
あのメーカーや、このメーカーや、そのメーカーの！
あれとか、これとか、それとかが、、
しかもこんな価格で！！
さらにダウンロードとパッケージとの販売展開やいかに！
そして当時の開発エピソードなど満載！
お楽しみに！
近日公開！
BOTHTEC
http://www.bothtec.co.jp
RELICS™
RELICS PROJECT
PC
XBOX
MOBILE
E.G.G
APPLICATION

MSX、新たな可能性への挑戦

MSX 規格の誕生から 18 年の時を経て、MSX は新たな局面を迎えようとしています。
プロジェクトを実現するために、さまざまな企業、団体、個人が協力しています。

MSX-Player

MSX の環境を Windows、Macintosh、PDA、携帯電話などマルチプラットホームで再現する「MSX-Player」。これまで MSX 用に制作されたゲームなどの各コンテンツを OS やハードの垣根を越えて手軽に楽しむことができます。また自作ソフトの発表の場も大きく広がります。

マイクロペイメント

世界中のあらゆる地域より通貨単位の枠を越えて料金を支払うことのできる電子マネーの新しい仕組み（小額決済システム）です。プリペイドカード、クレジットカード、個人認証システムなどに対応し、セキュリティも確保されております。

ダウンロードサーバー

せっかく MSX が動作しても、それを楽しむためのコンテンツがなければ意味がありません。そこでコンテンツの百貨店や図書館のような役割を担い、それをオンラインで供給する仕組みを実現します。これにより、入手が困難だったソフトや懐かしい思い出のソフトなどが容易に利用できるようになります。また新たに発表されるコンテンツの数々も楽しむことができるポータルサイトを実現します。

シングルチップMSX

MSX の新たなる形 ── シングルチップ MSX は、これまでの PC よりはるかに低価格で供給することができ、省電力で動作するため、屋外においても長時間の使用が可能となります。さらに無線 LAN により、容易にインターネットを利用することができます。シングルチップ MSX に内蔵される PLD はファームウェアを書き換えることによってさまざまな可能性が広がります。

UNL
（多国語対応拡張 XML）

例えば英語で書かれたホームページを日本語で手軽に読むことができたら ──「多国語対応拡張 XML」がそれを実現することができます。150 を超える言語に対応することにより地域を越えたコミュニケーションが実現されます。

MSX-Association

ASCII
〒 151-8024 東京都渋谷区代々木 4-33-10 トーシンビル
株式会社アスキー 特別顧問室
プロジェクトグループ 内線 1915 MSX-Association
TEL 03-5351-8351 FAX 03-3373-4174
E-mail : keita-g@ascii.co.jp